目次 Contents

Mechanics

MS OVERVIEW

```
000
007
008
0.09
0.10
011
012
                    デザート・ゲルググ RMS-108
013
         MS-14D
        級S-14D デザート・ゲルググ: RMS-108 マラサイ、
MS-08TK/S イフリート・シュイド / AMX-101K ガルスド
RMS-192M ザク・マリナー MSM-07 ズゴック
MSM-04B ジェファグ / MSM-08 ジゴック、AMX-109 カブール
ラー・カイラム ガルダ ゼネラル・レビル・
パンシ (打ちば形シャドル BSKペースジャパー/ファット・アンクル電
014
015

    初作画監督・メカニカルデザイン 玄馬萱彦氏メカシーン解訟 028 設定考証 小倉信也氏による設定解数
```

モビルスーツ設定&世界観考察

```
036
                                            RX-0 ユニコーンガンダム2号機パンシィ
RX-0 [N] ユニコーンガンダム2号機パンシィ・ノルン
RGM-96X ジェスタ
                                    RX-0 (**) ユニコーンガンダムを与数化シシマ・

RX-0 (**) ユニコーンガンダムを考がとフィ・ノルン

RX-0 (**) ユニコーンガンダンを考析がシマ・・ノルン

RX-0 (**) ユニコーンガンダンを考析がシン・レビル配質費!

RX-0 (**) 2** ガンA2型 (ゼキラル・レビル配質費!

RX-0 (**) 2** ガンA2型 (ゼキラル・レビル配質費!

RX-0 (**) 2** ガンA2型 (ザキラル・レビル配質費!

RX-0 (**) 2** ガンA2型 (ザャンサー bユニット ゼキラル・レビル配質費!

RX-1 (**) 2** ガンA2型 (**) 4** ガンタンシー

RX-1 (**) 2** ガンA2型 (**) 4** ガンタンシー

RX-1 (**) 2** ガンA2型 (**) 4** ガンタンクント

RX-1 (**) 2** ガンA2型 (**) 4** ガンタンクコース (**) 4** ガンタンクコース (**) 4** ガンタンクコース (**) 4** ガンA2型 (**)
  034
  040
  042
  043
  044
  046
  049
  051
  052
  054
  056
  060
  084
072
  076
  080
  081
  082
  066
  067
  068
  090
093
086
097
OOR
099
  104
  106
                                            ロンド・ベル隊と地球連邦軍のモビルスーツ雷用
                                            ロンド・ベル際と地球連邦単のモビルスーツ電馬
ネオ・ジオンおよびジオン技党軍のモビルスーツ運用
ロンド・ベルの真実
108
                                              ジオン公国から「袖付き」に至る道
```

Mobile Suit Gundam Unicorn Mechanics & World



- モニターグラフィックス 佐山巻別氏解説 情術ボード
- 信頼ホード 美宗教定 「ラブラスの間」をめぐる教跡 宇宙雷 地球質 地形監督 悪山刺北氏・田中略氏インタビュー 音響効果 西村ซ弘氏(フィズサウンド クリエイション)インタビュー



作品としての成功は、映像として わめて高いクオリティで制作され な制作費を投入し、劇場版並のき ズが成立しています。ゆえに、こ (これが本来意図した水準) のが ますが、そのあとはクライマック フトを購入してもらう事でシリー デオ アニメ 作品です。映像ノ 本的にはOVA オリジナル ビ ピノードで行われていますが、基 作は劇場でのイベント上映が毎エ しかし、「機動戦士ガンダムUC」

効果を産み出します。そもそも本 様々な要素により、大ヒットした作 0096年を舞台にした、ガンダ その詳細な描写や宇宙世紀 された | 機動戦士ガンダムUC」は

なく名作への階段を昇っています 動戦士ガンダムUC』は、間違い ることもその要因である、と言わ 様々な偶然や幸せな出会いが重な れます。そういった意味では『機 その作品の質や精神だけでなく ニメ界の常識を大きく逸脱してい それまでのOVAの、すなわちア でしょう。というのも、巻を重ね 新たな境地を開いたと言っていい

ntroduction

2010年3月、

なった本当の理由を、感じていた より知ると同時に、『機動概士ガ いを垣間みることにより、「機動 メカや世界観の設定などを中心に、 本書はそんな『機動戦士ガンダ

ユニコーンガンダム2号機パンシャ・ノルン

ユニコーンガンダム2号機パンシィ フルアーマー・ユニコーンガンダム(ユコ

ジェスタ・キャノン REMARKS RGM-89A ジェガンA2型(ゼネラル・レビル影響機 **PGZ-95C** UHULCE RAS-96 MSA-0051 ガンキャノン・ディテクター ネモ MSA-003 HOM-BBE 94B BARL170 DAE PAG-79 アクア・ジム アクア・ジム バイアラン・カスタム クシャトリヤ・ペッセルング シャンプロ ゼー・ズール DX.4509 NZ-866 AMA-X7 AMS-129N ゼー・ズール ローゼン・ズール ザクエ・スナイパータイプ ディザート・ザク ザク・キャノン ドム・トローペン YAMS-132 AMELINE MS-060 MS-06K MS-09F/TROP MS-09G ドワッジ デザート・ゲルググ MS-14D PMS-108 イフリート・シュナイド ガルスド MS-OBTX/8 AMK-101K ガルスド ザク・マリナー ズゴック ジュアッグ ゾゴック カブール ラー・カイラム ガルダ PMS-192V MSM-04G MSM-08 AMX-108 ガルタ ゼキラル・レビル パンシィ打ち上げ南シャトル 89式ベースジャバー ファット・アンクル党

RX-O

RGM-962

ビルスーツ概観





///// RX-0 UNICERN MINDAM

ユニコーン ガンダム2号機 バンシィ

ニコーンガンダムとほぼ同設計の 兄弟機。ユニコーンガンダムの性 能データのフィードバックを受け、完成度 が高まっている。強化人間のマリーダ-クルスが搭乗。ガルダ上でユニコーンガ ンダムと一進一退の格闘戦を繰り広げた ほか、デルタプラスをアームド・アーマ - VNで一方的に破壊した。







///// BX-0 FULL ARMOR UNICORN GUNDAM

フル・サイコフレーム実装試作MS

フルアーマー・ ユニコーンガンダム (ユニコーンモード)

型式番号	. EX-0
全高	- 197m
本体整量	45 tt
2000	76.9t
ジェネレーター出力	. 3480 kw
スラスター総推力	: 189700 kg
センサー有効年後	. 55000 m
級甲材盤	ガンダリウム合金
75(Dph	バナージ・リンクス
Z#	ビーム・サーベル、ビーム・マグナム、 60cm バルカン階、ハイパー・バズーカ、 シール・ビーム・カリングカン、 ブレネード・ランチャー、 対艦しサイル・ランチャー、 バル・・デルネード

ェル・アーガマに残る武装を、 → 可能な限り搭載した火力強化仕 様。防御面の強化は、シールドを2枚 追加装備した。パナージの同級生タク ヤ・イレイのアイデアを元に、ユニコ ーンガンダム開発にも携わったアナハ イム・エレクトロニクス社のアーロン テルジェフが調整を行なった。

搭載武装はハイパー・バズーカ2抵、 対艦ミサイルランチャー、ビーム・ガ トリングガン6挺など中~遠距離火器 を中心に計17門。大型ブースターは 94式ベース・ジャパーのスラスターを 改造したもの。en6でメガラニカに 向け出撃するも、後方から接近するバ ンシィ・ノルンの迎撃に戻った。







地床連邦甲債能型可変MS

リゼルC型(ゼネラル・レビル配債機)

▶ 長やエース級が皆乗するC型は、リセル本来の持ち味である。 高い機能性を充分発揮できるよう、推力リミッターを廃し、機体制入力を強化した。ゼネラル・レビルではC型の配備のみ確認されている。シナンジュとの戦器では、複数機がビーム・ライフルでの射撃を行なった。 ジェガンA2型

★地 球連邦軍の超大型艦ゼネラル・レビルに配信されている、 初期型ジェガンの途代定算タイプ。主に機動力の強化が関 られているほか、8つのグレネード発射器を備える新型の大型シールドを装備している。ゼネラル・レビルに速距離電撃をしかけるシナンジュと交換した。



型輸送機ガルダに配備されている可変モビルスーツ。グリプス ■ 戦役期の可変モビルアーマー、アッシマーの後継機で、リゼル と共通部分も多い。大気圏内での運用に特化し、サブ・フライト・シ ステムとしての運用も可能。ユニコーンガンダム確保と、ガランシェ ール隊排除のために出撃したが、いずれも撃墜、破壊された。





マエゥーゴが使用していた量産モビルスーツ。グリーンの **元** 機体はダカール、デザートカラーはトリントン基地に配備 されているのが確認でき、旧式ながら広く現用されているようだ。 ダカールではカプール、ジュアッグといった水陸両用機と市街戦 を繰り広げた。



ガンキャノン・ ディテクター

ゥーゴを地球で支援していた組織カラバが使用していた砲 **エ** 撃用モビルスーツ。グリプス戦役後、地球連邦軍に配備さ れた。ガンタンクⅡなどともにトリントン近くの湾岸基地を防衛 し、ビーム・キャノンでジオン残党軍のドワッジやディザート・ ザクなどを迎撃。



デザートカラー ///// RGM-86R GMILLIGROUND

ミサイル・ランラ

TYPE

地球連和軍事命型M S

ジム II (地上配備機)

▲ ムⅡを基本に、全体的な性能の底上げを行なった地球連邦 軍の量産機。ラプラス戦争の頃は、順次ジェガンへの配置 転換が進みつつあるが、宇宙、地上問わずまだ多数が活躍してい る。ダカールでの市街戦ではビーム、ジャベリンでジオン残党軍 のジュアッグを緊破した。





年戦争後にジムをベースに開発された古い機体だが、連邦 画が水陸両用モビルスーツの新規開発に消極的だったこと もあり、U.C.0096年でも使われている。トリントン近くの湾岸 基地やヒマラヤ級対潜空母を防備していたが、前者はカプール、 後者はシャンプロに圧倒されてしまう。

球連邦軍の旧式量産機だが、首都ダカール、トリントン基 110 地ともに現用配備されていた。トリントンで現地改修され 増加装甲を施したセミストライカーは、イフリート・シュナイド と交通しツイン、ビーム・スピア対ヒート・ダートの創動競を行 なった。



NZ-666///// KSHAIRIYA BESSERUNG

クシャトリヤ・ ベッセルング

ニコーンガンダムとの戦闘後、損壊状態でネェル・アーガ マ内に収容されていたクシャトリヤを改修したもの。原型 をとどめるファンネルコンテナのパインダーは1枚しか残ってお らず、どの程度性能が回復されたかは未知数。脚部もフレームの みだが、通常の機動には充分耐えるようだ。



//// RX-160S BYARLANT TOM

地球選邦軍試作MS

バイアラン・カスタム

いプス酸役期のモビルスーツ、パイアランを改良した機体 で、スラスター強化やプロベラントタンク増設、クロー・ アーム装備などが主な特徴。トリントン基地で技術試験が行なわ れており、ネオ・ジオン残党軍の襲撃に際して出撃。新型機ゼー・ ズールをも整破する活躍を見せた。





【★ 付き』の観新弊楽技であるアンジェロ・ザウバーの専用機。ギ ウ・ズールをベースとするが、背中の薔薇型のビットコンテナ や、インコムと呼ばれる同様の右線式ナールレンジ攻撃氏器など、独 自の武装が多い。シナンジュに随伴してゼネラル・レビルを撃した ほか、ネェル・アーガマ内でクシャトリヤ・ベッセルングと交流

★ ラ・ズールを元に「物付き」が開発した水陰両用モビルスーツ。トリントン洗金模整では海から上陸する奇 禁部等の中核を務め、連邦率守備隊を苦しめた。強敵パイアラン・カスタムに対しては、損傷した味方ブゴックからヒート・ソードを受け取り、頼りかかる一等も。 ///// MS-05L

ZAKU I TUTET TIFE

ジオン公園軍長距離狙撃用量産型MS

ザクI・ スナイパータイプ

上 球のジオン残党軍のリーダー、ヨンム・カークスの愛機、 ラプラス戦争時で20年以上前の機体であるザクⅠを、長 距離射撃指しして改変した。トリントン差地破では、指揮拠点を 差ねるファット・アンクル改に乗り、ビーム・スナイバー、ライ フルで選邦軍宇御検を空中から研撃した。





年戦争期の量産モビルスーツ、ザクⅡに180mmキャノン 砲を取り付け、中距離支援用としたパリエーション。オプ ションとして、腰に2班のビッグ・ガンを装備する。パラシュー トでトリントン素地に降下し、後方からマラサイほか僧様の支援 を行なっていたようだ。



第一次ネオ・ジオン戦争の頃から、ジオン残党軍の一部など で使われていた機体で、広く生産・運用されたザクⅡを、 砂積での運用に向けて改修したもの。トリントン差地報ではファ ット・アンクルに乗り空から襲来。ジャイアント・バズを装備し て祝っていた。



ドワッジ

◆ ムを発展させた最終生産仕様態。背部や脚に大型スラスター、スカートに放熱フィンを構えるなど、総合的に能力は 向上している。トリントン基地ではガンキャノン・ディアクター の頭部をヒート・トマホークで破壊、さらにコックビットをヒー ト・サーベルで質くという計様を載いよりまみせた。



DOM TROPEN

ドム・トローベン

歴主 現用重モビルスーツであるドムの、砂漠や熱帯などでの運用に特化させた局地戦用機、足のホバーによって、機体の重さに比して軽快な機動が可能。トリントン基地襲撃では、同じ 医軟モビルスーツと小隊を組み、ヒート・サーベルでネモに接近 触を携んで整破するなとしている。



ネオ・ジオン攻撃型MS

マラサイ

** リプス戦役期にティターンズが使用した機体。当時は赤い **カ**カラーリングだったが、ラブラス戦争時のジオン残党軍の 機体は、ジオン公国軍の機体らしくグリーン系の塗装となった。 トリントン基地ではバイアラン・カスタムの動きを「海ヘビ」で 封じようとしたが、逆に撃破されてしまう。



///// AMX-101K GALLUE

ガルスK

第 一次ネオ・ジオン戦争の時期に、地球侵攻を念頭に開発されたガルスJから派生した砲撃戦用モビルスーツ。ド・ダ イ改に乗って空からトリントン基地に接近し、降下後すぐに肩の ビーム・キャノンでガンタンクⅡを整破するが、ネモ隊の一斉射 撃に敗れた。



ESERT SELGOOG

デザート・ゲルググ

年戦争末期に登場したMS-14A ゲルググの砂漠戦仕様。 最大の特徴である背中のスコープは、砂中での待ち伏せ時 たどに使用したとみられる。トリントン基地襲撃時の戦闘に参加 した機体の背中には、ロケットプースターが装備され、パイアラ ン・カスタムとの空中戦を展開した。



MS-08TX S///// EFREET SHIFT

ジオン公国軍試作MS

イフリート・シュナイド

年戦争機に少量生産された陸上機イフリートに改修を重ね た機体で、ジェネレーター出力の向上と高い運動性能を実 現している。ヒート・ダートを駆使した接近戦を得意とし、トリ ントン基地に配備されているジムⅡ・セミストライカーを撃破し た。



JUAGGU ジオン公国軍特殊任務用MS ジュアッグ



★連邦軍の総司令部ジャブローを攻略することを念頭に、一年戦争 時に開発されていた特務機、長らく計画機、もくは試体機とされていたが、ラブラス戦争で、シャンプロらともに地楽連邦の首部ダカールを襲ったことで、実際に離えうる機体である事を認明した。



年戦争時、水陸両用モビルスーツ、ズゴックの派生型として設作された機体。頭部のブーメラン・カッターや伸縮式のアーム・バンチなど、独自の武後を備え、近接戦闘に力を発揮する。トリントン基地の戦いではヒート・ソードを装備し、世代的には上のバイアラン・カスタムを担手に、それなりの都被をみせた。



オ・ジオンが開発した水陸両用機。水中では手足を格納した巡行 彩態をとることで、高速と深深度の水圧に対応する。ダカール、 トリントンの両映開で上陸部隊の先降をきり、強制を施路とアイアン・ネ イルによる近接格開で活躍したが、トリントン基地軟ではバイアラン・カ スタムに、ゾゴッグの軟つブーメラン・カッチーの盾にされた。



ザク・マリナー

・ オン公園が一年戦争時に開発したザウ・マリンタ イプを、戦後に連邦軍が特定、改良した機体で、 さらにジオン教党軍の手に渡った。ゼー・ズールをはじ めとする水腫両用機能隊の1機としてトリントン基地に 上陸し、地上でも使用可能なサブロック・ガンを手に侵 攻ルートを有いた。



MSM-07///// Z'G()

シオン公園軍水陸両用量産型MS

ズゴック

・ ネン軍によって一年戦争中に地域の政策に投入され、係れた運動性と攻撃力で、一年戦争未興両用 モビルスーツのなかで最優秀ともいわれた機体、ジオン 残党軍の機体は、ブルー系からグリーンに塗り替えられ ている。東南アジア周辺と思われる潜伏だから、ザク・ マリナーとともにリントンを強攻撃に参加した。



ま連邦軍の超大型輸送機の一番艦で、成層圏を無着陸で周 回を線ける選点への頭・キャー 回を続ける事が念頭に置かれている。ボディ自体が広い格 納庫を美わ、翼下にはシャトルも整留でき、護衛用としてアンク シャが配備されている。UC0096年、機上でユニコーンガンダ ムとバンシィの戦闘が行われた。



RA SAILUM ラー・カイラム

二次ネオ・ジオン戦争の前年に就役した地球連邦軍の段艦。 プライト・ノアを指揮官とする外郭新興部隊ロンド、ベル の旅艦で、ジェスタ以下、多数のモビルスーツを搭載するほか、 計8門のメガ粒子硫を備え、艦自体としての戦闘能力も高い。 IIC 0096年には大気圏内航行能力も付与されている。



バンシィ打ち上げ用シャトル

√ ンシィ・ノルンを宇宙に打ち上げるときに使用されたシャ トル。機体下部の灰色の部分と5基のロケットノズルはブ ースターで、使用後は切り離される。機体上部がパンシィ・ノル ンの格納スペースで、観音開きのハッチの左右に主武装のアーム ド・アーマー DEとビーム・マグナムが収納される。



GENERAL REVIL

ゼネラル・レビル

◆ 長630m。地球速邦軍地球軌道艦隊の新旅艦として建造されたドゴス、ギア級二番艦。ドゴス、ギアよりもカタバル トが前部に2基増設されており、リゼルC型などを中心に48機 ものモビルスーツを搭載可能である事など、モビルスーツ母艦と しての機能をより高めている。



ファット・アンクル改

年戦争から使われているジオン軍の大型双発輸送へリコブ ターを改装したもの。元々、カーゴルームの扉は機体前方 のみだったが、ジオン残党軍により左側にスライド式ドアが増設 された。ザク1・スナイパータイプは、この左の開口部からトリ ントン基地の地球連邦軍機を空中から狙撃している。



89式ベースジャバー

#軍が新たに導入した宇宙用サブ・フライト・システム。 両膝をついて上半身のみ起こすような姿勢のモビルスーツ を搭載する。ep 6では、ジェスタ2機、ジェスタ・キャノン1 機でガランシェールを迫った際のトライスターや、ゼネラル・レ ビル配備のジェガンA2型によって使われている姿が確認できる。

ダカール燃ゆ

ジュアッグの咆哮

「ドルンタムUCIMMSは本本性にかトキ(バンタ)さんのデザインとので、スタイリッシュでかっこいといってもガ ンダム世界には、こんないちゅるできって着れ込ませようと思ったんでで、また型は、多の水準両隔MSとものブ ラヤを買ったんちもち、うれしいかなと思って、特にジュア・ブダビッサって使うかは大場の設定した。そこ であって機能を見せればようとばれるかなと、また個人的には「機能を上ガンダムZZI デジュアックが出てな からなりに対する。







2 さらに ダ Ď Х クロ カ Ш 誌 る 界 Ł カ スア 0 ル ガ ル 掲 ・ップ 1 ザ 載 4 ル 1 ð ι を ħ 0 再 Ċ 構 各 е 玄 馬 築 p Ī 宣 z 彦 S 0) 0 を 氏 原僕 Ī d 動 た е 1 カ ち ٤ が 4 I 5 な 見 ス 6 で 5 た ١ # は 7 か で で 2 お 0 グ る た 届 玄 0 V H は宙 す 氏 世 -る 0 メ総紀

111111

. カシーン解説 機動戦士ガンダムリ





ビーム・ ジャペリンの威力

解力作を

「物からのガンダムファンに向けたものです。本地が何なたもの前をなく に、保険機能をようといしたメモン「機能能性力ンダムの対象 で、「保険機が内閣されていてジャンしたメモン「機能を対象しまっているもの があるしゃないできた。 レームを実施に無中しているから地能力が扱い。しゃないた。「集業をか でながうちまっていたいます」とは同じ、ののは着ななしまった。 ボール・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ となり場合である。 アル・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ となり場合である。 アル・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ となり場合である。 アル・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ となり場合である。 アル・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ となり場合である。 アル・アルバーに切るためであるかったけど、ビーム・ジャベリ

「ネモは違邦軍カラーに準して、ジェガンの色と合 わせた感じですかね。ジムやネモのカラーが違う のは、機所の途いを養職してもらうためです。ダカ ールは選邦の政治的を拠点ですから、ジム系はノ マネカラー。その中でネモはエゥーゴカラーな ので、ジェガンカラーに合わせた形です]



「智順のダカール観におけるパイロットの制限は、 「機動観士ガンダム 第08MS小獣」と同じもので す。一方、あとでパイアラン・カスタムのパイロット制限もちょこっとだけ見せていますが、これも トリントン基地の制限になっています。





C

ッ ジオンの誇り



象が薄いので、ジオン残党軍の 潜伏地は1カットごとにインパ クトが欲しいと思っていたんで す。城のグラ、山のグレイファン トム、アジアに潜む水脈両角、中 東から発進するファット・アン クルたち4カットです。オース トラリアに行ける場所っていう 想定なので、タイムテーブルを 合わせるとちょっと場所が確定 されますね。さっと類に合わな

「株派に基地から発達すると印ジオン残党軍集結せよ!



かった人もいたでしょう」



グレイファントムの村「古橋(一治)監督と話し合い、資鉱は「磯動販士ガンダム0083 STARDUST MEMORY」のキンパライド、地下塹壕は「05小隊」 デオデに登場しているから 影響の複雑を美味にする方向性にか りました。当初はマチュピテュにサラミスかマゼランがつっこん でいるラフを作ったんですが、連邦の勢力下ということでNGに。 アメリカならジャブローから射出された概が落ちたことに出来ま すが、それ以外の場所だと万能艦ひゃないと移動できなくなる。そ こで万能艦のグレイファントムなら模様数があるので、場所をア ジアにして連跡に置くことにしました。中にはちょっとしたコミュ ニティができていて、周辺の村はジオンに協力的という感じです」

ザク・キャノン はド・ダイYS と時を刻む

「ザク・キャノンだけはイメージ的 に、ド・ダイYSに乗せておかない といけない(笑)。年代的に見ても 一年戦争時代から、セットで行動 していたのかな? っていう事じ ですね」

グフ重装型のこだわり

「これは個人的なこだわりなんですけど、80年代に出ていた森永のガンダムチョコスナックで、グラ筆後 型はヨーロッパ戦略用っていう名前で登場しているんです。場所がヨーロッパというわけではないん ですが、それっぱい雰囲気のお城からグラ着装型を出着させたいなと思っていたんです。世界中からジ オン残党軍が集まるっていうシーンなので、最初にちょっと変わったグフを出せればなと」







ポートハウスと水陸両用 MS



「初期のアイデアだと、「機動戦士ガンダム0080 ポ ケットの中の戦争」のEDで描かれた、海洋でザクの 残骸で進んでいる子供たちをイメージしました。子供 ガズゴックの残骸から飛び降りて油の高さを競って いる演技させて、子供がビョンビョン飛び降りてドボ ーンって波が立った向こう側に、大きい水柱がドー ン! と立ってズゴックが出着する。ただ古橋監督の アドバイスで、波の処理は難しく、松散が必要なわり 仁地味ということでした。そこでカトキさんからいだ たいた現在のアイデアに落ち着きました」

「袖付き」の誇りと共に

「腕に白いラインが1ポイントで入っていますよね。搭乗者は「袖付き」ではないんですけど、気分だけで も参加するっていうイメージ。あとズゴックに合わせると、ミサイルの弾脈が音のデザインになっちゃう 人です。どうしようかなと悩んで、ズゴック用のミサイルの設定を配こしてありますね!



ザク・デザートタイプの役割

「ガランシェールを持ち上げる作業に参加しているのは、ザク・デザート タイプなんですけど、戦闘に参加しているのはディザート・ザク。古いは うは作業用というイメージですね」





ゾゴックの武装

「ズゴックがベースなのにビーム 兵器すらなく、職戦+終闘戦特化 型。ただ、それでは心もとないので ヒート・ソードを持たせました。輸 はスクエアカットされて武器は持 てない設定ですが.改善されたイ メージ。本当はブーメラン・カッタ 一だけではなく、アーム・パンチも 使う予定でした(笑)」







ジム系 MS の武装バリエーション

「自分もプラモが大好きなので、武器を持ちかえるのって楽しいですよね。たとえば清岸基地にい るジム川には、ハープーン・ガンを持たせていますね。これは全部アクア・ジムにしたいところでした が、作画の労力もあり、武器だけは海岸仕様にしました。どうしてもガンダムの世界はビームが万能 最強というイメージなんですが、現実的では要求された性能が出せれば古い親ってまだまだ現役 で使われているし、息も長いですよね。実弾兵器で車足りるシテュエーションも多かったと思うん 241

生まれ変わる ボーンフィッシュ

「急きょ追加になったシーンですので、ここはあえ て抑え気味にして空腹棚をあおるようなシーンに なっていますね。基本は2マンセルで3番目は予 機格納度っていうイメージ。ボーンフィッシュの デザインは存在しないので、メカデザインの常木 志仲さんにお願いしています」





ガンタンクⅡの登場と受難

「森永のガンダムチョコスナックと並んで、ガンダムキャラメルっていうのがあったんですが、こち らはサポートメカ中心。ガンタンク目はキャラメルに入っていました。一時期買いあさっていた時期 があって、どこかで出せればなと思っていたんです(笑)」

ントン襲撃



旧型と新型のヒート武器の違い

「ヒート記録は旧型と新型とでイメージを変えていますね。 旧式のヒート・ソードは全面が光るようにしているんです が、ゼー・ズールのヒート・クローとヒート・ナイフはフチの 部分だけ発熱する省エネタイプなんです。受熱部分の光が ついたり消えたりしているのは意図的にやっていて、面積 が小さいから瞬間的について、瞬間的に消えて省エネ化し ているんですね。それに対してヒート・ソードは全体が光り、 見るからにエネルギー効率が悪そうな感じで、旧式メカの 名残っぽいところを出していますね」



ヒマラヤ級の登場

「古機能够からのリクエストで、シャン プロのアイアン・ネイルの強さを描き たい、っていうことで、自らコンテを切 られていますね。ヒマラヤ級空母なん ですけど、ベースになった現実にある 空間のディテールを参考にディテール アップしています」



ガンキャノン・ ディテクター出撃

「ガンキャノン・ディテクターの機能である砂摩 形態、いわゆる体育座り変形をやろうとしたん ですが、途中から片傷立ちの変形になりました。 劇中でも目立たないですけど、片雕立ちしてい ますよ。実形過程もコンテ上ではあったんです がオミットになったんですり







ネモ III 登場の背景

「ネモ用はあとで追加したゲストです。ジオン疾発剤は極 酸と数で見せ場がありますが、連邦側は少ないですから。 ただあまり埋やしすぎるとバイアラン・カスタムが薄ま っちゃうんで、1 ボイントにとどめています」





ドム・トローペンの モノアイ

「今間はモノアイの色も若干変えているんです。本当 はドム・トローベンのモノアイは縁なんですけど、レ クになっていきす。ファンの方には申し収むいん ですが、ドワッジなどと行動するとき、混在してした ってミスを接合するのを効ぐためです。マラサイは 縁になっています」



ドワッジの カラーリング

「ドワッジの数定は中容録ーさんに配色もお願いしています。もともとベースがイラスト用の配色なので、そのままではちょっと淡泊なんです。赤がワンポイントに入っていたり、進去数定ともイメージが変わっていますよね」

ファット・アンクル改の新たな使い方

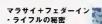
「ザウト・スナイバータイブは、当初ファット・アンクル改に乗せない方向 性だったんですが、カトモも人のアイデアで、「ガンシップがあられたす ればう」ということで、順中の別になりました。高々乗から裏下を物等する同学者。ていう存在になっていますね。カーフスのシーンはフレーム を終めにして、月泉を変えているのもパイントです!





デザート・ゲルググと、 思い違い

「デザート・ケルググって、僕は耐切、整戦ゲルググ のことだと思っていたんです。ゲームできょっと 出ていますよね。でも打ちらわせきしているさ ょっと窓がかみ合わない。そこでカトキさんとお 互いにこれだよね」って悪味を持ちよったら、全 地震っていたんです(学)」



「マラサイはすでに「新訳Zガンダム」でフェダー イン・ライフルをもっていたので、その違れです。 「新訳ZJのマラサイって、悪態を担当された方が 独自の判断で描かれたらしいんですね。実はその 原題を接かれていたのが、今回デザインや作配を 未載いしている金製料部からなかますよ」





バイアラン・カスタム奮迅

「バイアランは「静極性之がシダム」でも認識しましたが、最初製にはあるり、地帯がかったので整 様ときない。場合から、上部では、から、上部できた。日本に、中心で、いるので、きわかりで、いるので、できかりで、いるので、からかして、いるので、からかして、アイアランはエアイではなく、アスカアルイでも必要をある。これで、アスカアルイである。これで、下を接着している。これで、下を接着している。これで、下を接着している。これで、下を接着している。これで、下を接着している。これで、下を使って、カーキを入場にはプロペラントランクでシルエットを変えない。これで、「中心でした」 同句でした。」





「ゼー・ズールがブゴックのヒート・ソードを受け取り、身代わりになって扱うというイメージです。 新帯が旧収を助けるという。ロボットアニメでは王道の国式です」



本来の出撃地点は基地側?

本来は砂漠側からジオン技党軍を迎え撃つ予定だったが、トライスターと出 基がかぶるために、「海側の倉庫に隠されていた……」という。



バイアラン・カスタムのマーキング

「肩に足FF、ってマークが入っていますが、これはバイアランが連邦軍の機 体だよっていう目印ですね。ペースジャパーの検や危機体のシールドにも入 っています」



ジムⅡ・ セミストライカー

「フルアーマーガンダムの左手のコテキ、そのまま 転用しました。時代も時代なんで、ガンダム層のも のがジムにも飾りてきていてもしいのかなってい



シャンプロのビームの由来

「シャンプロはロビームと展ビームの機関があるんで すが、原はアプラス的を拡張ビームのイメージです。ロ ビームは、ロアルの総等の選ぶら、ビームをもの を行画でお願いしています。これが返プロタクションさ 人の職的社論を使うと、記録のシャフリで大野英語さん が進われた当時のビームを、まんま再現できてしまうん ですよ」











バンシィの武装強化、 アームド・アーマー BS

「かかまなの「もっと知能のキャラウター性を比したい」という選案が きっかけです。アルドアーマーの日とはスマートガンで「原教院エリガ ンダム」の案中でも登場しており、「これは旧式だけど底がかある」という 設定だったので、LUG 1006年に存在していてもいいのかなと、2度のプ レートの間からビールが出る情話。アン・ファンネルに出るものが あります」し、広域にのたうって変想し、乗っている個も多中ではなく。か 方質的を組み開発していという。気候と

バンシィの武装強化、アームド・アーマー VN

「アームドアーマーVNは原動具管です。これは光なして、どれたけ漢字にできるかというところが現と ころです。指触して飛げきないい筆もあったんですがど、ビームで指々やけましたから、今間はやゆま した、機能が埋れるというが、原側といくっていき着起から、さすがに失なしてやのかは大変なのここことで概定して低くのはこれが最後からしれません。シールドでも防ぐない機能ラウスの記憶共高を と思いますがこ。ユニコーンカンダムでは他とかったり機能とってひょう!









サイコ・フィールドの光

「サイコ・フィールドが「機能製土ガンダム 逆襲のシャア」のアクシエショックと呼ばれる状態になるまで、ある経療原態を増したいうことに なったんですねいきなり最終度ではわかしいですから、のうては高 干燥と急に、でも何か変化が起きているからしれないというスタート的 なイメージでは、のの受化は実はありもランダーカウェンでもんです。 単次で見ただけでは分かりうちいからしれませんが、cp 1 からcp 7 を達 して見たとき、たちってくると思います。







「落下するミネバを助けにいくとき、変形シーンでコックビットのメイン コンリールにグリーンのラインを入れている人ですが、これも予定です 私よこのシーンでは、モニシーが付いたまといっチが高く、一っていり置 しいシーンをやっています。過去作品ではうまくごまかして見せないようにしている人ですよ(役)、ハッチを開かせるとなると、新たに表示も必要になります。なのけ時間をからレーンファド!

ユニコーンモード VS デストロイモード

「ユニューンモードとデストロイモードを比較して見る他会って、カミリ ないですよね? 今日、裏はユニコーンカッグ人と登んだとき、デネトロ イモードのパンシャのはりを、開発して大きくしてもらっているんです。 ちょっと間面から見ただけでは伝わりづかいので、やや地に見えるぐら なか、エマ、エースールニングンタイはあるて大き(横えるよう なが、エマ、エニコーンガンダムはからく前にまっている感じにしてい ます。デストロイモードの大きを見せる。またな、地域でしたお





受け継がれるアッシマーの系譜

「発地アンタクをはロングカットで連載シーンを扱いて、カット切りか からシークでいる場所であるです。この後の体が表明だったが、このようで、 からシークでいる場合では、このから、このはなくていった人です。アンタンや自然体 返職制で乗りがせ、っていうイメージです。よみタテイの中央が砂がまかです。 でから関いためで、ルール位でもじせんと使一している形が上がってす。 シフェッカーペースにも、カンターで、一般に対象が大きです。 しょったこともあって、カトトをよれアンタンや・長却かれる側に、下数やつ けて背景が大きなったりが、トレースを



隊長機に統一された リゼルとファンサービス

「4本ラル・レビル登録機のリセルは、全種で加としています。4本ラル・レ 比には連進形の機ですから、同じ酸体が大量にやってくる前様のとかイ メージ。基本的に同じりゼルにしているんですが、アップラーンぐらいはサ ービスということでディフェンサーカニュットを登場さています。これ はアニメ用の設定を起こさず、その立ま原態を指いていますね。



スペシャルカラーリングの意味

「カラーリングの変更は、カトキさんにお願いしていきて、方向性としては 「機能性・ガンダムの03 STARDUST MEMORY」の重要パーミンガムが もかったので、通知がパイメージがいかりたと、ただグリーディはユニュ ーンとかってしまいきすから出物が場合で選起びみと何に200。色味 シェカムですが、よいか各千ゲリーに関ってもっていま、第千事共同報 にしては何多かの助じなので、プラデザルを作るときは第千様ので走って もってもいなからしたません。



ジオン残党軍のバックアップで フル武装するギラ・ズール

ギラ・ズールの フルアーマー装備 とは?

ザク・マシンガン(ザウル)、ヒーム・ラ イフル(マラサイ、ハイザックなど)、シ ールドのガトリング酸(ヴァウカス・ ム他)、3歳後3 サイルボッド(サウル)、 シャイアント・パズ(ドム、リック・ドム)、 ウレイ・パズ(ドム、リック・ドム)、 ガン、ピーム・マンナン(ゲルクグル)、 ザク・パズ(リック・ドムにケンプンァ ー)



「F91」との間をつなぐ ゼネラル・レビル仕様ジェガン

「任きつからいたが影響は、現在で加入した影響です。この時代 だだりまからいたが、インマが、「機能とデッタを利力した。 代では、「運搬のシャブから地(タイプのジェガンになりますよか。 株に減くジェガンのイがするくのかり、こので、100円であっていって、実際に、ジェガンのイがするくのかり、上がいては、100円であるのでないをと、今 のが近いからく解析です。実際のスラスターも5個からら配じます。 のが近いから、100円です。実際のスラスターも5個からら配じます。 マグロになって、100円です。実際のスラスターも5個からら配じます。 マグロになって、100円です。実際のスラスターも5個からら配じます。 マグロになっては、100円である。100円であ





意識したローゼン・ズールのインコムの動き

[ローゼン・ズールではインコムが初めて映像化されるので、ゲームなどを参考にしました。特にワイヤーを伸ばした側に 中機・インコムを介して設め的に動き、乗ら終わったらエネルギーチャージのために帰っていくという一選の動きは忠実 に再戻しようと思いました]









シナンジュの

猛威







なぜシナンジュはバズーカを使ったのか?

「シナンジュのバズーカだけでゼネラル・レビルが撤進するのは少し開始なので、もう少し 影らませることに。また、eg 5の後で「あのパズーカは特殊なもの?」という点が影響にな っていたので意味を持たせました。ここではバズーカが強いというより、ビームが使えない からバズーカを使ったという段取りですね。空域一帯のビームを封じますが、ゼネラル・レ ビルが空輪から体勢を立て直すためならOKかなど。長距撃ビームを捜乱等で訪いで、その 節にMSを発進させる準備を整えるという感じです。ビーム推乱等の中でビーム・サー が弱くなるという処理も作っています」



ビーム撹乱幕を現代で描くこと

「ビーム排品基の指写は、シャンプロのリフレクター・ビットがきっかけですね。シャンプロの場合、反射する チャフのようなものもまき飲らしていたんですが、ビーム捜索幕はそれに近い科学物質のようなものという イメージです。「線動観士ガンダム」の「ソロモン攻略観」なども参考にしまして、現在でもそのまま再現できる んですが、そこは撮影さんと相談して、現在の表現でやるべきという方向性になりました」













シナンジュの戦い方

[eq 5のラストではローゼン・ズールが温成をふるったので、シナン ジュはもう少し優雅な戦い方にしています。シナンジュは基本的に 値だけ破壊して追い払うという感じで。ジェガンは二個小陣(3 機× 3機)が出撃しているんですが、1人だけカンのいいパイロットがい て、シナンジュが頭だけを狙っていることに負づいて生き延びまし た。拠出ポッドを持ち帰った1舗が、そのパイロットです」





ビーム撹乱幕の 効果時間

そこを明確にしないと無数になって しまいますからね。ビーム接及幕が出 ている間、実体得は撃てるけど、主力の ビームは使えないという。あくまで準 動場間なんです。タイムリミットを放 けることで、効果が切れてから近接戦 個に入らせるという段取りになってい



ネェル・アーガマ 艦内戦闘

よみがえるクシャトリヤ

「クシャトリヤ・ペッセルングのモノアイが傾になっ ているのは、連邦機のパーツを使って特理したから、 連邦の技術やパーツを使って計算していることを意 使してもらえればと、引張や計能、パーツが変わって いる個所は、連邦系のパーツになっていると思って ください、北も大きった右足にも、カトキさんの繁殖 である七半はがよっています!







ep 7 につながるヒント

「格納県内には、ep 7のヒントがいろいろありますね。EWACジェガンもそうですし、フルアーマー・ユニコーンガンダムのMG (マスターグレード)のプラモデルについていたハイパー・ビーム・ジャベリンがちらっと映っています[

MSの身長差を確実に描く

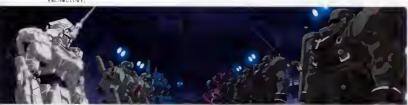
「ネェル・アーガマの格納庫は、MSが嵌えるようなサイズではないので、あまり集さない 方向性です(美)、基本的には押し合いをするような感じになっていますね。また異なる身 長のMSが結納庫内に並んでいるので、その無れをなくすためにCGさんが作ったガイド モニで金庫、アルリオー





活用されるギラ・ズール親衛隊機

「横瀬隣域のギラ・ズールを直接値として使用する格じです。ガランシェール様がもって いた機体よりも高性性である。そこは活用するでしょう。オンジのペイントはギラ・ ズールは末もも、グシャトリヤはブロペラントタンのこうインとしてポストリます。他は消 しちゃって、ガランシェール様のマークもネェル・アーガマに譲越してもらいやすいよう に大きく入っていますね」



バンシィ・ノルン強襲











何が飛び出すかわからない?

「ep 6でパンシャ・ノルンの武装を検討した際、カトキさんの中 にある基本的なルール・…「碳酸較土ガンダム」の実器をパワー アップさせるという方向性から、スーパー・ナパームを強化した 武器(リボルゼング・ランチャー)という方向性になりました。ま たヒーム・マグナムだけではすく発切れになってしまうので、差 い棚手のいい武器を持たせたいという意図もあります。

リボルビング・ランチャー なぜビーム・マグナムの下にランチャーを付けたんだろうと思 ったんですけど、「後勤戦士ガンダム」のフィルムブックを見て いたとき、最に抱えていたスーパー、ナバームが彼の下について いるように見えるアンダルがあったんですね。その指写から能 ら生せたデザインなのかなと





演出ごとで、自由に武器を使う

「リボルビング・ランチャーの武器は一種類だけではないんですよ。確全1個ずつにいるんなミ ッション用の式製が入っていて、ボップ・ミサイルとビーム・ジュッテ、MGeAP弾 使甲弾っ ていうイメージです。ここではシールドクラッシャー的な武器が欲しかったんですね。実は「臓 動数士ガンダムUC」ってシールドがかなり強いんです。それを破壊するための飲益ですね。リ ボルビング・ランチャーは、ドラムごと差し替えて、まったく異なる武器が使える接情です。 ep 7で或器が違ったとしても、ドラムごとに弾の内容が違うということにしておけば、演出的に自 由な武器が強けますからね。op Eの武器はこの4種類ですけど、後ろの予備カートリッジには 別な武器が入っていると思ってください。ビーム・ジュッテは[0063]で描かれたような、ビーム が十平状になるイメージです。これでビーム・サーベルを受け止めたり攻撃できるんです」

対ユニコーンガンダム用装備としての 強化アームド・アーマー DE

「パンシャ・ノルンの被筒として、シールドプースター(アームド・アーマーDE)が 必要でした。フルアーマー・ユニコーンカンダムが巨大なブースターを付けている わけですから、ノーマルのパンシィでは違いつけません。そこをフォローする単味 でブースターは意要でした。パンシィ・ノルンのシールドブースターはアナハイ ム・エレクトロニクス社で設計した正規の部品なので、より洗練され、デザインラ







ダミーバルーンを活用する戦闘

「「逆機のシャア」で登場したダミーバルーンって、ビガンダムは競炸機ですからダミーも単 他でシンブルなものである一方、リ・ガズィは重保機で本体に近い形式や他のダミーでした。 リゼルはリ・ガズィ以上に環接され、実動設備されているMSなので、もっと完成度が高い イメージです〕









本来は仲間同士?

『リディはもともとネェル・アーガマのパイロットですから、書の仲間を殺すことはないはずです よね。しつこくからんでくるのも、あしらライメージです。パンシャ・ノルンがちょっと彼ん揺った ら、リゼルの能がもげちゃっぐらい、パワーに差がある側じです。

ジェガンのビーム・ サーベルがナイフに

「ビーム・サーベルコ、「DOB3」でもガンタム版 の 刊機とと解析ソロモンで戦っていたとき。 つまかを開催してビームの出力を実化をせてい たじゃかいですが? そういう意思があるので、 ビーム・サーベル自体はオーレリックスに乗さ や出力が変更できる姿能にしないをたシーン。 的には、排力をで切りつけない。これ後も さらにバンシイ・ノルンの機能に検押と概ぐた め、出力を集中させっという思じてす!

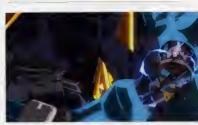


ジェガンとリゼルの特徴的な武装

(バウティントンとき、エルテンガーを開始との開発では、フェガン1等 当時間違こ に、以来の連絡で、自然の関連でいる。主義機能ということで、の即時には3 職しからいこととは関連してもううため、特別な返還を持たせています。同じ前には3 エカンダムが同じのブルグがあっていたして、カータイプルのプライン機能している をのが深しいます。これは「機能性ガンダムは口の空間の周期間で、ウェガンの とルーライフルのはです。これは「機能性ガンダムは口の空間の周期間で、ウェガンの とかったとすが、越路として行かりはも高光りになりました。そこで中国は機体を 特別があるからになっています。











フルアーマー・ ユニコーンガンダム、出撃!

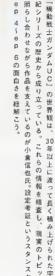


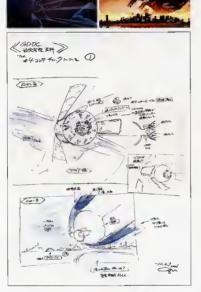




11111

4 é р 6 Ō の世界 観 id. 30 が z 年 小倉信也氏。設定考証というスタンスから れらの情報 以上に 渡 って長く積 を 精査し、 み上げられ 現実のトピックと た宇宙





よみがえるブリティッシュ作戦

て減速用のノズルが前面部に追加されているという。

eo 4で備かれた一年数争時の「コロニー落とし」。「機動戦士ガンダム」のイメージそのままに、「ブリティッシュ 作戦」と呼ばれた一選の設定が考証を授て指かれている。様パルスエンジシなど細かいディテール、落下地点、「3 日間の戦闘で大統している」など・・・、機かな指示が描かれている。さらにレイアウト段階で、中谷統一氏によっ

設定考証 各工 Ľ ソ ĺ のエッセン ۴ 秘 5 ス れ た

60人 コロニー落としの記憶

谷さんのレイアウトの空き部分に なのですが、 てアニメ『プラネテス』での交流を思い出 んにこの説明を聞くように』と書いてあっ 前方にも描き足されていたのです。また中 行程用のノズルが必要と解釈されコロニー れていて、 このシーンの原画は中谷誠一さんが担当さ 定のディテールが追加されているのです シーンの色彩やレイアウトに準拠した指写 んの美術含めて シーンは、 e Pisode 4のコロニー落とし 印象としてはアトリエ こちらの設定した描写に忠実な さらに大気圏突入直前の減速 実はよく見ると考証された設 『機動戦士ガンダム』での 、ムサさ 一小倉さ

しました (笑)





ラー・カイラムの航路図

en 4の冒瀆で器掌されるダカール。小説ではラー・カイラムがリビア から大衛飛行で急行する描写があり、その移動時間が53分52秒と算出 された資料である。作戦とはスケジュールのことであり、刻々推移する 前標 塩茶の雑写が必須とかる様井護教氏の作用を庇支えするこのよ うた理能が振動が 裏数代収された。



リディの実家の場所は?

アニメ版では特に言及はなかったが、マーセナス家の場所は小説の段階で明確にアメリカ南部のジョージ ア州アトランタと設定されている。南北戦争の歴史をもち、映画「風とともに去りぬ」の舞台ともなった地が、 マーセナス家の政治的始盤なのだ。劇中の情景描写や建物、風景などからアメリカ南部的なイメージが移じ 兵也 不



シャンブロの移動速度

シャンプロにはMHD (無磁流体力学) 推進など水中での高速機動を可能とする装算があり、理論的には水 中級カ42ノットという事業の特策を発揮する。しかしアニメ版では活躍の舞台が変更され、シャンプロで きょ 1 週間~10日はかかる移動距離は物類進行の貨害となった。そのためにシャンブロの組点の設定は、 東南アジアに移されることになる。



ガランシェールの落下地点

小説用に作成されたガランシェールの種下地点。ガランシェールは方が一の地球降下に 無えて親ジオン派やジオン残党軍のいるアフリカに近い大西洋やインド洋への連絡も想 定していた。しかしユニコーシカンダムの回収という予定外の事態からサハラ砂漠方面 へ流されてしまう。一方ドラマ的な要求から、ダカールに近すぎず遠すぎないという要件 を満たすオアシス様市に頼ジオン勢力の配置が設定された。



から実家へ帰る設定になってます ンターを経由して、

アトランタの海軍

基

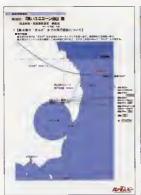


ます。またリディがデルタブラスで地球 題評議会の重鎮というのも因縁を感じさせ からね。そういう地盤の上院議員が移民間 ランタ の舞台(アメリカ南部、ジョージア州アト 知る不朽の名画、 ードリー・バーング する?」と決める際に、 で因縁のある土地ですし、 小説の作業の際、『リディの実家はどこ ・ル(奴隷貿易)ともつながりがあります りてきた時、 ンすなわち映画 南部といえば昔は南北戦争、 じゃあ「ロー にしようと福井さんに提案しまし 度現在のケネディ宇宙セ 映画 -マの休日』と並ぶ誰もが 『ローマの休日』 ですか =オードリー・ヘブバ 「風と共に去りぬ ミネバの偽名 アフリカーダ

人種

話をしました。福井さんは、潜水艦や軍艦 水艦にあるまじきスピードを出したとして リントン基地までラインテープを貼って めに地球儀を買ってきて、 題でした。それを全員にわかってもらうた かないといけないのですが、 601/1 シャンブロの移動速度 『こんなに移動しなきゃいけない』って説 ・ャンプロはダカールからトリントンに行 の潜水艦ということはスーパー して(笑)。 シャンプロのエピソードが指かれる) カットしましたから(小説ではダカー スピードを分かっているから、 1週間から10日かかってしまうと ニメ版では小説のエピソードを シャンプロが42ノットと潜 ダカールからト 移動速度が間 42 カー以上

ロコ マーセナス家はどこにある?





ガルダの航路図

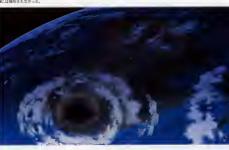
小敷佐で作られたガルダの練強国。ep 5では原門が喰わっているが、インタビュー中にもあるようにガル ダガイレギュラーな場所を飛行していることがわかる。なおトリントン基地の場所は、「公式には特定の場 所をN空しない」というサンライズ側の半頭から曖昧な要認になっている。



コロニー落着による大陸への傷痕

小童氏の資料には、コロニーがオーストラリア大陸に落下した郷の廃象イメージが的者に記されている。コ ロニーの大気圏奈人で極超音波で切り裂かれた大気。コロニーが上空を漫造した大地は、唇物圧縮による赤 労組体制であかれた。そして落魄によるクレーターで出来たシドニー部場。しかし水業映像ではそれらは詳細 1981 に独写されたかった。

イメージで落ち着きました」



できたわけですね

「パンシィが降下するカウントダウン的なのりは一降下するパンシィとの交信

STARDUST MEMORY』の時 イメージ。『機動戦士ガンダム0083 の間に街があるという設定が起こされてい クレーター後の入江と、 とでした。 ブロが壊す街がある風景にしたいというこ 想として、トリントン基地の周辺にシャン わっていないんですが、 アニメ版のこの美術設定コンセプトには携 ントンに移す判断がされました。私は直接 短縮した上でシャンプロの活躍の場をトリ 現場的にかなりキツく、 たんです。しかし都市での戦闘描写は制作 メージとしてはバブル絶頂時のドバイだっ 壊するシーンは、小説ではダカールで、 60日 トリントン周辺の街並み シャンプロが怪獣映画のように都市を破 面荒野でしたが、 基地の城下町、例えば沖縄みたいな そこでシドニー新湾と言われる それから16年経ち街が 福井さんからの構 ダカールの戦闘は トリントン基地と

だよ。それは半プいね」という話になって。 じゃあ 『別働線が既にシャンプロを基地に 嫌しちゃつでいる』という弦光で落ち着き ました。そこでとこがシャンプロの基地に なるかと考えたとき、ちょうと 『便動戦士 スガンダム でディターンズと観っているジオン 突覚軍 らティターンズと観っているジオン 突覚軍 もいたんじゃないかということで、ニュー





ガランシェールの搭載能力

こちらも小型用に設定された。トリントン襲撃時のガランシェールのMS搭載イメージ。小倉氏はそ もそもガランシェール内部も設定している。小砂瓶ではザクトスナイパータイプ、ザク・キャノンが 船内パレットに搭載されていたが、アニメ転では玄馬宣彦氏によってスキウレなど搭載著偶につい て詳細な設定が起こされた。それらを比較するも興味深いだろう。

は勝てませんでしたね(笑)」

0









ガルダの設定・補足

を組みました」

に自分の任務を遂行するという感じで台詞 くそんなことは聞いちゃいないんで、

ベースジャバーとバンシィはまった

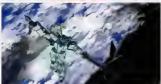
ガルダの上でユニコーンガンダムとパシンィが収額を展開す Sep 5.小説の段階で、美上の場力や風速、ガルダが搭載する 熱様エンジンについても舞密な考証が行われた。小説ではジ ンネマンが質而伝いにエンジン制御変へ侵入するために、熱 核エンジンの機内配置についても、冷戦時代に実在した原子 力能中機計画を基に技術的な老婆がされているのが興味深い。

トルを打ち上げ連絡することもガルダの主 要任務ですから、必ず赤道のある範囲に戻 ンダム』の設定によると、ガルダは6機で しているあたりでしょう。 んでいるのは、ハワイから日本の南を目指 605 ガルダの航路は? 球の防空権を受け持つ構想で、 e P 5で最初にガルダが満月の上を飛 「機動戦士乙ガ またシャ

らしいですし。村瀬さんの 極秘の作戦では実際にそういうことをする 画

ある』と解釈しそのままにしました。 ないために、あらぬ方向にわざと行く事が 散々悩んだ揚げ句『軍艦は行き先を知られ クの時、「どうしようか」と物凄く悩みま オーストラリア大陸を東に向かって行かな ことは西に向かっている。絵コンテチェッ ◎□□□ 合流を急ぐラー・カイラム ラー、カイラムがガルダと合流するには 絵描きとしても理解はできるんです いけないんですが、夕日があるという 村瀬修功さんの絵コンテが麗しすぎ 特に







テザーケーブル

り地球の近くの軌道まで来ているデブリ群 こで一年戦争の昔から戦場だったサイドよ の追加というのは理解できますからね。そ パンシィ・ノルンの性能を分からせるため ンテで足された部分でした 行くという話は事前に聞いていなくて、

の流れが、

○○座流星群みたいな感じでき

ep 5のクライマックスで、ネェル・アーガマとガランシェールを接続するテザーケーブルを、ユニ コーンガンダムが危険を冒して繋ぎとめる印象的なシーン。そのペースとなる設定は小倉氏が小 説版のために製作したもので、ep 5の劇中イメージそものといった雰囲気が伝わってくる。

いなと思いました。

ただ、デブリの間をバンシィ・ノルン

(笑)。

画的に

聞こえます。見せ方が熱れていて素晴らし がっている画から間があって後から爆音が られるシーンのSE (効果音)

バンシィ・ノルンがシャトルで打ち上げ

は、打ちト



ガルダからのシャトル発進

競行要素とも呼ぶべき超大型輸水線ガルダは、「機動戦士 Z ガンダム」での設定 でもシャトルを空中で打ち上げるブラットホームとされていた。では地上から シャトルを打ち上げる場合との相違やメリットはどうなのかについて考察した 資料になる。地表付近の濃い大気の抵抗をキャンセルできるだけでも、打ち上げ コストは大幅に削減できるのがわかる。



ap 4で駆けつけるジオン規党軍については、玄 馬雷彦氏の味付けであると小倉氏は騒る。独自 の解釈による描写も多いが、世界観をより拡が ーンでもある。 「開展した各地の民族紛争的な情りに連携する

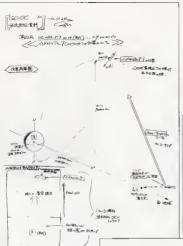
ことで ネオ・ジオンの残免は生き延びていた 連邦軍権しという心情から共闘していて 徹の 敵は味方という論理の繋がりですね」(小倉氏)

日日日 バシンイ・ノルン出撃

も設定された航路に戻れるところまでし トリントン付近までは行きますが、 平洋付近をグルグル回っている。通常は かないというイメージですね いつで

略上の問題で、必ずガルダはここに適当な アポロがなぜ月に行くのに3日以上かかっ 軌道面に向かっていけるのでロスがない る)、ここに合わせて打ち上げた方が月の どのコロニーもほぼこの面に位置してい 道というのは5、15度傾いていて タイミングで来れる所に待機しており、 道に行けますよね。いわゆる宇宙世紀の戦 げてやれば、そのままストレートに月の かしなければいけないからです。 道から5、15度の軌道面に合うまでに何周 せる度に少しずつ軌道修正して、 もしょうがないんですけど、 たのかといえば、打ち上げの場所によって ってくると思うんです。なぜなら、 ちょうど月の軌道面に合うように打ちあ 高い軌道に乗 地球の赤 (ほとん

Gundam Unicorn 032



位置関係、配置などの図解資料

en 5のサイアムの部屋では、ネェル・アーガマとレウルーラの特徴 トキ各コロニーの配置などが投影されていた。これは小倉氏が 作成した位置関係配置などのロケーション関解を基に、佐山善則氏 が作成したモニターCGである。また行き先など位置関係を見せる **信号体写のレイアウトやカメラ位置などにも活用されていた**



全体配置解收四 CHAMES LOSSETT TO GOTTER 128/01 CHARS

ep 6 背景セリフへのこだわり

合流を優先して、

あえて突っ切っていると

う感じですね

分かっているけど、ゼネラル・レビルとの ようにして航路を設定しますし、リディも なと。普通ならこういうデブリ群を避ける にたまたま遭遇したという設定ならアリか っとあるんだろうなと解釈しました。それ

素人ですからその台詞で良いとしても、 記憶からだったんでしょうね。彼女たちは 戦闘シーンで、MS発艦時の管制台詞の原 にしています。 すから、いつもの福井ミリタリー調の用語 のセイラやフラウ、ボゥなどの通信台詞の 正しました。たぶん『微動戦士ガンダム』 次発艦せよ」など軍隊らしい命令口調に修 案に『出撃してください』とあったのを『順 ラル、レビルのクルーは職業軍人たちで 冒頭のゼネラル・レビルとシナンジュ

ど、結構な量の背景台詞を用意して収録し 哨戒艦エルファロの延々と続く通信台詞な 指摘で削除したものもあります。 よ」などです。また演出要求で作成した台 テーションにて電源を提供、柔軟に対応せ 艦側電源の割当については、 つもよりハッキリ間こえたので驚きました。 ・承されている。要請には適宜最寄りのス メージコントロールの台詞や、 またもり 6ではネエル・アー (力を仲違いさせるような台詞だよ) 福井さんより「それはわざわざ両 艦長判断で 接近する ガマでの

の格納庫にいるシーンは、背景台詞がい ep 6で、「袖付き」

がネエル・アー

IIIII.















606 サイアムの部屋の航路について

物語の進行上、 というくらい大きなルナツーが描かれてい ラムが比較的地球に近い場所にいないと た。トライスターの母艦であるラー・カイ ルと追うトライスターの目前に到着間近? えばep 6のコンテでは、ガランシェー てもらうというのは大事なことです。たと 全体のロケーションや位置関係を分かっ 明などを図示した設定資料を作りまして、 小説から変更された事情や移動の動線 なくなるからです。 遠くへ小さく修正してもらいまし 時間的に地球へ戻って来ら

だけで、 をしてきた割には、随分ガンダム慣れして たんですよ。理詰めの設定を盛り込む役割 用語としました。確かに ランシェールを追い詰めるトライスターが 前になっていて『あっ』と思ったのは、 いたと気づいた瞬間でしたね こは福井さんとも『慣習として言っている て宇宙ではありえないんですね 「停船せよ」と言う部分。 も言っていたし、ずっと慣習になってい いわゆる古語として生き残っている 相対速度を合わせて臨検する』と あまりにもガンダム的に当たり [2ガンダム] の 停船 (停止) (笑)。 ガ z

クしてみてください

続くセロ 7での

路図にも活用されています。 されたサイアムの部屋に投影されている航 これはモニターCGの佐山善則さんが作成

e p

6での照明設定



MS review / World view

モビルスーツ設定&世界観考察

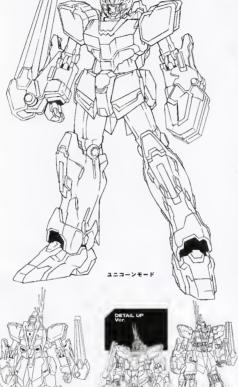
ep 4~6では、最新鋭機が次々とその姿を現す一方、 改修を受けた歴戦の名機の活躍も印象深かった。 U.C.0079からU.C.0096へ、連綿と続く宇宙世紀の歴史と まだ見ぬ進化への予感が モビルスーツの設定の中からみえてくる。





RX-0

UNICORN CUNDAM 02 BANSHEE



フル・サイコフレーム実験以作MS ユニコーン ガンダム2号機 バンシィ

全富	19 7m (21.7m)
本体整量	24 01
全世里	· 467t
ジェネレーター出力	3480 kw (計測不能)
スラスター配権力	142600 kg (計測不能)
センサー有効半径	: 23500 m (計画不能)
長平村質	ガンダリウム合金
パイロット	マリーダ・クルス
武器	・ビーム・サーベル、(ビーム・トンファ アームド・アーマーBS、アームド・アー

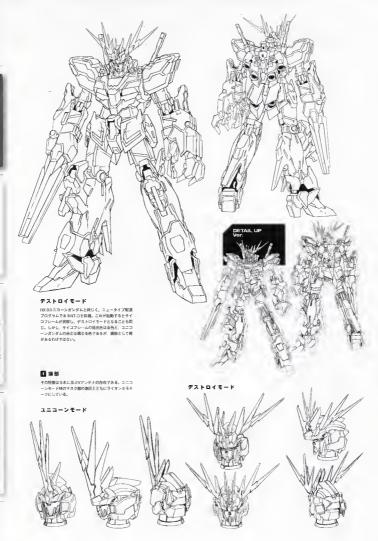
多 () 内はデストロイモード時、他はユニコーンモード時

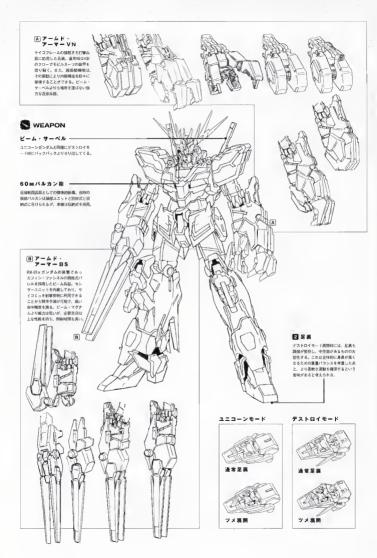
R X0 ユニコーンガンダムと同 呼鳴に地球連邦軍の「UC計画」 によって作られた基本的に同語が内機 体。だが、ラブラス・プログラムを搭 載していないなど、完全に即往接では なく、同意機能もり 50条機をいうか 正しいかもしれない。サイコフレーム の発光色が違うが、その理由は明らか にされていない。

基本的にはは紅間性能だが、地上(室 力下)で運用試験がなされていたため、 連方下での能力はユニコーンサンタム を若干上回るとされる。また、(宇宙) 空間能力でも、ユニコーンガンダムの データが反映されているため、同等の 能力を持つ。装備等に違う方向性のも のが与えられており、本機のパッケー ジとしての性格は、ユニコーンガンダ ムとは若下途)ものになっている。

最大の特徴は、機体のムーバブル・ フレームと同様のサイコフレーム素材 で作られた各アームド・アーマーの探 用だろう。該部に固定装備され、左右 でそれぞれが近接、射撃用の武器とな るコンセブトは、シールドを隠してい ることも合めて、より攻撃と等化した といえる。兵器として提えた場合、本 機の方が、従来短の武装構成のユニコ ーンガンダムより、光端 うられているとも考えられる。

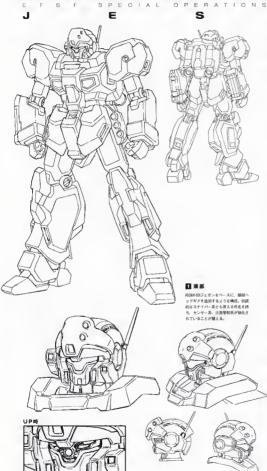
所有するビスト財団は、強化人間で あるマリーダ・クルスを再調整の上、 ユニコーンガンダム捕獲作戦に投入し、 成功している。







RGM-96X



地球連邦軍特殊作戦用MS ジェスタ

全版	19.3m
本体重量	24 81
全個貨幣	57.28
ジェネレーター出力	: 2710 kw
スラスター総推力	. 89030 kg
センサー有効単径	14200 m
級中村質	テタン企会セラミック複合材 + 一部ガンダリウム企会
75(05)	ナイジェル・ギャレット、ダリル・マッギネス ワッツ・ステップニー
aces	: バルカン・ボ・バ・システム、ビーム・ サーベル、ビーム・ライフル、ハンド・

R GM-89 ジェガンをベースに、 地球連邦軍の『UC計画』に則 って製造された機体。

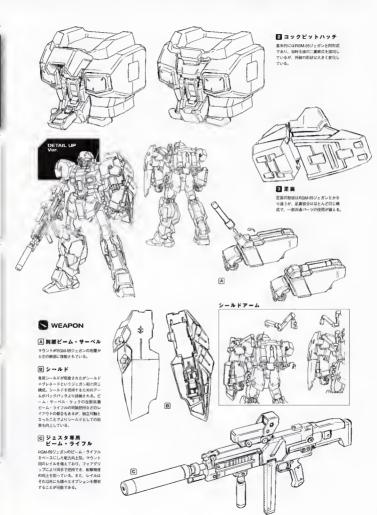
本来の開発コンセプトは、ニュータ イブ専用機+時件路筒機で構成されて いるであろう敵のニュータイプ関等に 対し、敵の脳件機を獲減することで、 ユニコーンガンダムが敵のニュータイ ブ専用機を撃墜するとい う、いわば離払い用の機体。

う、いわないないからない。 そのため、流音の機体に較べ圧倒的 な性能が球められ、火力、装甲の大幅 強化のためベースとなったジェオン・ り16%電量が増加したものの、ジェネ レーターで45%、スラスター推力で43 %向上。スペック上はXX.93 ッソ タムの9物の高性強生実見している。

もともと、ジェガンの動力系は既存 の機体の発展型を採用しているが、本 機は最新の性能を持つ動力系を搭載す ることで、RGM-89という機体の持つ 本来の可能性を証明することになった。

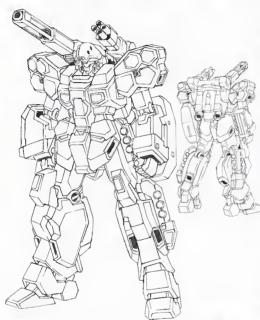
最上級機種ゆえ、最新装備が真っ先 に配備されるロンド・ベル隊の旗艦ラ ー・カイラムに12機が配備され、エ ース部隊であるトライスターなどで使 用は未だされているが、本来の目的に添った 運用は未だされていないようだ。





RGM-96X

JESTA CANNON



地球連邦軍特殊作戦用MS ジェスタ・ キャノン

全里	. 19.3m
本体重量	39.71
全相質量	75 41
ジェネレーター出力	2710 kw
スラスター転換力	89030 kg
センサー有効半長	: 14200 m
進學材質	: テタン会会セラミック複合材 + 一番カンダリウム会会
バイロット	· フッツ・ステップニー
武器	バルカン・ボッド・システム、ビーム・ ベル、ビーム・ライフル、グレネード・ ンテャー、バンド・グレネード、ビーム・

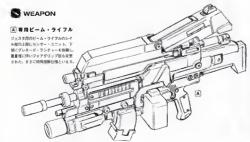
ノン、4直マルチ・ランチャー

R GM-96X ジェスタのオプショ ン装備のひとつ。そもそも同様 は同無代の機体も、一歩抜きん比た機 体性能を持っているが、その性能的会 指を活かし、オプションパックを装信 さることで様々を観灯に対応するを も計画されていた。ジェスタ・キャノ ンは、その中でもキャノンタイプ用の は加いタクを機能したタイプである。

右肩のピーム・キャノン、左肩の4 連接マルチ・ランチャーを主武装に、 火器管制機能のさらなる強化、駆動部 や胸部を中心とした増加装甲の追加、 それに付随したスラスター推力の増強 などが行われている。

ジェスタより60%重量が増加したが、 それでも推力/重量比ではRGM-89D ジェガンと遜色ないため、前線である 程度の高機動機関をすることも可能で ある。また、キャノンバックは破闘中 の辨除も容易であるなど、柔軟な選用 が可能だ。

ラー、カイラムでは12機のジェス タに対して5機分のパックが配備され、 状況により数備された。





2

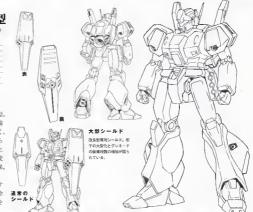
地球連邦軍量産型MS

ジェガンA2型 (ゼネラル・レビル配備機)

全萬	* 19 Dm
本体被量	24.21
生物研集	50 fx
ジェネレーター出力	-1980 kw
スラスター総推力	65800 kg
センサー有効半径	16300 m
显甲村質	チタン会会セラミック推合材
パイロット	地球退将軍バイロット
武装	ビーム・サーベル、ビーム・ライフル
	パルカン・ボッド・システム、ハンド・
	Physical Company

初 期型のジェガンの能力向上型。 の型のように増加ユニット装備 を前提とした設計変更タイプではなく、 初期型をベースに細部に変更が加えら れている。特にスラスター推力の向上 が図られ、肩部やランドセル形状の変 更、スラスター噴射口の増設等の結果、 より高機動を実現した。

この先の同シリーズの行く先を示す ような正常進化形であり、設計的な余 裕があらかじめ確保されていることを 証明している機体と言える。



ZEON REMNANTS

EWAC ジェガン

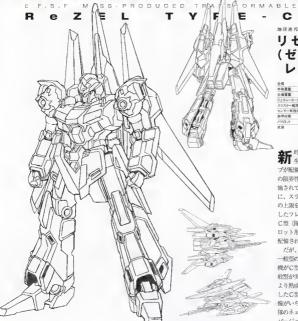
全英	119.5m	
本体量量	24 4t	
全量量量	. 45.5t	
ジェネレーター出力	. 1870 kw	
スラスター経権力	- 62000 kg	
センサー有効単径	138400 m	
新年材質	・チタン合金セラ	ミック複合材
1910%	地球油料面/1	(ロット
KE	: E-4 - 9-N	ル、ビーム・ライフル





◆ * ェガンD型に早期警戒ユニット を装備した機体。左右の腕にカ メラやセンサー・ユニットが装備され ており、ミノフスキー粒子下の戦闘に 対応している。通常の電子戦用のユニ ットは頭部に設置されていると見られ る。だがミノフスキー粒子が登場する 以前のAWACSのように、戦場の要 である探知、分析、指揮という役割を 果たすのは難しい時代であり、より高 度な偵察、分析が任務と考えられる。 D型のアタッチメント装備対応の使 用例のひとつと言える。

RGZ-95C



WAVE RIDER

大気服像入能力のないりぜんでは、すでにウェイブ ライダーという言葉は正確ではないが、便宜上その まま条件は受け継がれているようだ。パックパック は基本的にはウイング・ユニットが環準である。 G

全商	20 5m
水体重量	27 Ot
会销售费	60 St
ジェネレーター出力	: 2220 kw
スラスター総推力	85400 kg
センサー有効半径	. 14920 m
装甲材質	・ガンダリウム合会
/5/II-/h	地球連邦軍バイロット
20.00 20.00	*ビーム・サーベル、ロング・ビーム・ ベル、ビーム・ライフル、グレネード

第7 時代の量差可変が5リゼルは、 連続で開始された当初、2タイ ブが配備されていた。一般的には機体の限界性能を引き下バるデチェーンが 続されている一棟型と、これをベース に、スラスター能力限界の1、ッターの上限を解除し、機体への負債に対応 したフレームの時故とが別立られた C型 (様廷機)が存在し、エースパイ ロット用や各州、5開端の解決費として 配備されたとされる。

だが、ゼネラル・レビル格酸既には一般型の存在は確認されておらず、全機がに関であった。この背景として一般型的収象配備された後、機体開発により熟成し、本来意図した性能を実現機かから早く配備されるロンド・ベル隊のネェル・アーガマ搭載機は一部が「ルージョン・アフが安積であり、一般型の配備機が残されていたという可能性もあるだろう。 つまりリモルの本の姿とそが記載されるのだ。



リゼルC型 (ディフェンサーbユニット/ ゼネラル・レビル配備機)

全事 20.50 水体管量 THE スラスター 経治す 91600 kg センサー有効学品 14920 m ガンダリウム含含 ピーム・サーベル、メガ・ビーム・ランテャ メガ粒子物、グレネード・ランテャー、50m

バルから ピーム・キャノン、シール

球選邦軍のMS開発思想は、基 地本となるRGM-89 ジェガンを ベースに、様々な装備を付加していく というものである。リゼルも、広義に はジェガンの派生形ともいえ、同機に おいても装備の換装で幅広い任務に対 応する能力を持っている。

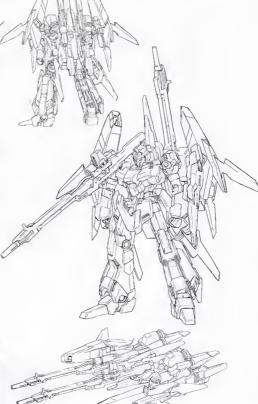
ZEO

ZEON REMNANTS

リゼルの特殊任務用として開発され たのがディフェンサー・ユニットであ る。その源流は通常型のMSに可変機 の性能を与えるGディフェンサーに端 を発するが、本機はリゼルに戦術的オ プションを付加しつつ、通常型リゼル と同等の動力性能を確保するためのも の。aユニットは近距離~中距離の機 動戦を想定し、ミサイル・バックとハ イパー・ビーム・サーベル、bユニッ トは大型のメガ・ビーム・ランチャー を中心とした遠距離射撃型だ。

両機とも高速機動戦を重視するリゼ ルに対して、攻撃機的な性格を付加し たものである。拠点や艦艇の攻撃によ り特化した仕様といえ、換装も容易で あることから、一部隊に複数のユニッ トが混在することも珍しくなかった。

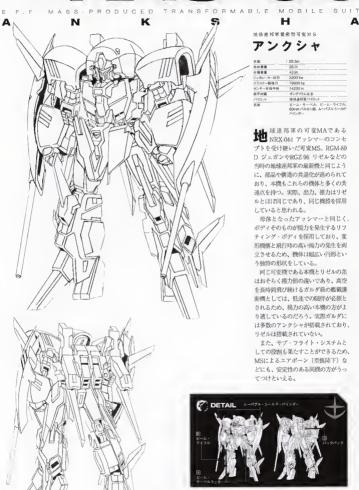


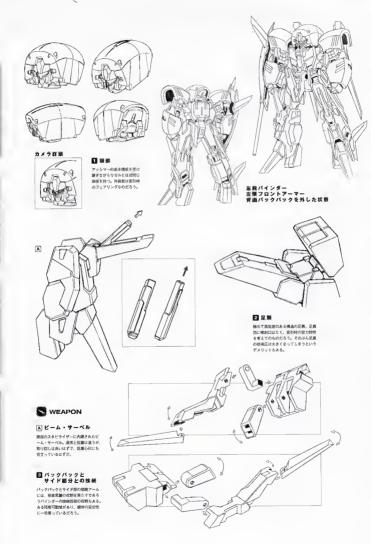


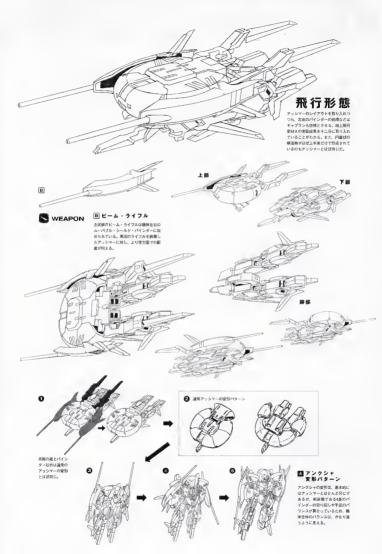
WAVE RIDER

MS形態よりも、変形後の姿が通常型のリゼル と自立って異なる。 2基のメガ・ビーム・ラン チャーは機体銀行方向を向いており、一撃離脱 の概要数に適していると言えるだろう。MS形 様では進距離からの火力支援が主任務となろう。

RAS-96







ネモ

全直	18 Sm
本体療験	. 36.21
全接數數	- 55 61
ジェネレーター出力	. 1620 kw
スラスター総推力	. 72900 kg
センサー有効半径	- 10020 m
益甲材質	・ガンダリウム会会
ATTENT.	· 琉球道河軍バイロット
新	ピーム・サーベル、ピーム・ライフル、 60mm バルカン権」(実界マシンガン、 170mm キャン油)、シールド

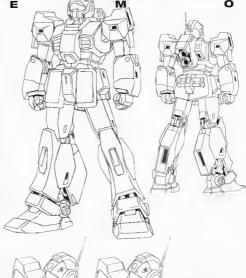
りブス戦役時代にエッーゴが採用した量差徴で、その外観とおりジム口の後継機的な位置づけの機体として開発された。開発はエッーゴの大学的なイン・エンタトロニクス社が担当し、外見とは返いジオン系と連邦系の技術的な総合が果たされている。

登場当初は非合法な存在であった同 機も、グリブス戦役がエゥーゴの勝利 に終わったあとは、晴れて地球連邦軍 の制式機の1機として登録されるに至った。

その性態は実際のところ、スペック から来る動力性能はジルコとほとんど 差はない。本機の最大の特徴であるム ーパブル・フレームの採用による機体 機動の向上、さらじガンダリウル合金 の採用による後甲性能と若干の軽量化 という。登場当時は大きな決め手であ った項目も、ひと世代語った新世の の前には、ジムエよりはましであるも のの、あまり変わり味えしない存在と ってしまった。

そのため、仮想敵の能力があまり高 くないと思われる(ジオン残党が中心 の) 地上を中心に、配備されているよ うだ。





1 上半身 基本的にオーソドックスな地球 連邦事権の構成をしている。







CEON HEMNANIS

et ceters

WEAPON

A 実界マシンガン いわゆる「ジム・ライフル」と呼ばれ 890mmマシンガン。

B 170=キャノン砲

MS用の大型施。一年戦争時の職販型 ガンダムや職戦型ジムの190mmキャ ノン酸とは別のもの。

□ 汎用ビーム・ライフル

ジム軍やジム日などでも使用される。 地球連邦軍の一般的なMSが装備する ビーム・ライフル。

□ ビーム・サーベル

試役時のアナハイム・エレクトロニク ス社製ビーム・サーベルを使用する。 デザインがいわゆる連邦系と違う、ビ ーム保視口が報広のタイプ。

Eシールド

これもネモの紋像時の装置である。地 球連邦製が使用されないのは、ある程 度の整備体制が整っている、規格が進 うなど、様々な理由が考えられる。

B コックピットハッチ

過去設定

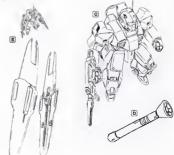
コックピットハッチは、当時採用され出した二重票の ようなデザインだが実際は一枚票。被平的には二枚服 と同じような効果が期待できるだろうが、乗降には若 干着がある。





『Zガンダム』のネモ

初登場時の「2ガンダム」屋のネモ。「ガンダムUC」に登場するネモは、無 体デザインはほぼ同じながら、全体のバランスはより連邦系の機体もしいも のになっている。これはファルム上の動味力の区別が将来につきやすい。同 様に色も地球選邦軍カラーに登破されており、新鮮な印象た。

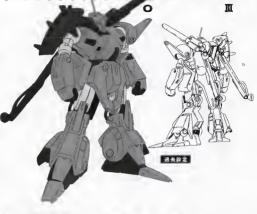


ネモⅡ

士高	* 18.5m
本体直蓋	45.41
全部展展	56.11
ジェネレーター出力	1620 km
スラスター総独力	- 68600 kg
センサー有効半長	: 12050 m
装甲材質	ガンダリウム合金
MUNICIPAL	地球連邦軍バイロット
30%	ビーム・サーベル、ビーム・ライフル
	60mm バルカン御 ビーム・キャバ

モをベースに火力重視仕様に → 特化した改良型。大型のビーム・ キャノン砲1門を備え、火力が大幅に 向上。バックパックはパインダーユニ ットも兼ねており、機動性も向上して いる。リック・ディアスやマラサイな ど、他のアナハイム・エレクトロニク ス社製機の影響も垣間見え、改良が多 岐にわたったことを物語る。

U.C.0096年には少数がトリントン 基地に配備されていた。



E.F.S.F ATTACK USE SFORMABLE MOBILE

リ・ガズィ

全高	120.5m
本体验量	- 24 7t
全物展開	55.2t
ジェネレーター出力	*2550 kw
スラスター総推力	67600 kg
センサー有効半径	: 18900 m
処理材質	・ガンダリウム士士
MCD5F	ML
武術	・ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、2 選番グレネード・ランチャー、60mm/Cli

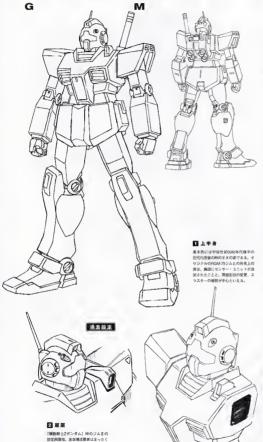
е

M S Z - 006 Z ガンダムの可変機 ならではの生産性、運用、整備 面での複雑さを解消すべく、再設計さ れた機体。

可変システムは排除され、バック・ ウェポン・システム (BWS) という アタッチメント式に変更。飛行性能と MS時の性能の両立を図っている。



R O D



同じものの、カメラアイなどの大きさ のバランスや細胞のディテールなどが 質なる。

地球連邦軍量能型MS ジムⅡ

4.6	18 to
本体質量	40.5((43.5t)
全国国国	58.71 (57.51)
ジェネレーター出力	: 1518 kw
スラスター紀程力	52000 kg
センサー有効半径	8800 m
被甲村質	チタン含金セラミック複合材 (一部がングリウム含金)
/5/Ds/-	地球連邦軍バイロット
武昌	ビーム・サーベル、ビーム・ライフル (代わりにフイン・ビーム・スピア)、 60cm バルカン間、シールド

π

e Debte-Lott - e-234/4-06-v

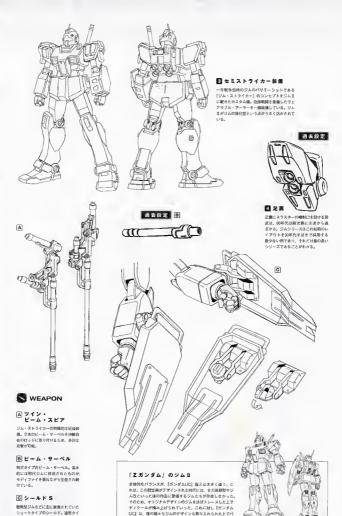
年戦争時に大量に生産された RGM-79の能力向上型。基本構 造を継承しつつ、ジェネレーター出力 の向上、スラスター性能の向上や一部 装甲材質の変更を実施、ビーム・スプ レーガンからビーム・ライフルへの武 装の変更も行われた。

また、センサー類の強化や、全天間 囲モニター+リニア・シートの採用な ど、現代的な装備も導入された。配備 数の多さから、ティターンズ、エゥー ゴによるグリプス戦役初期では、両陣 党の主力機だったが、第2世代機が台 頭し始めるU.C.0087年になると、そ の性能の限界が表れ始め、主力機の座 をRMS-108 マラサイやRMS-106 ハ イザック、MSA-003 ネモに譲った。

しかし、その基本的な性能は、一年 戦争時のハイエンドな特殊機の性能を 係に上回っており、ネオ・ジオンの新 型機はともかく、旧ジオン公国残党が 使う一年戦争から大して代わり映えの しない機体相手には、充分に現役の機 体ということもできる。

そのためか、その配備の多くは地球 上であることが多く、改修や改良を重 ねられた、カスタム機的な機体も多い。



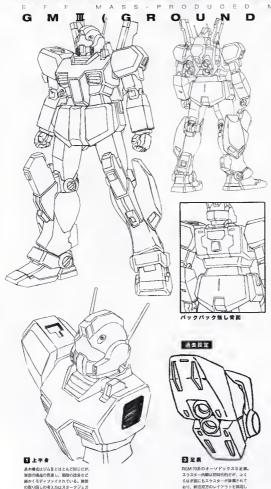


ランスが決められていると思われる。その差を見るのも面白い。と

プより小型なため取り回しがよく使い

道があり、U.C.0090年代に至っても、 使用され続けている。

RGM-86R



7115.

ンなどにも受け継がれている。

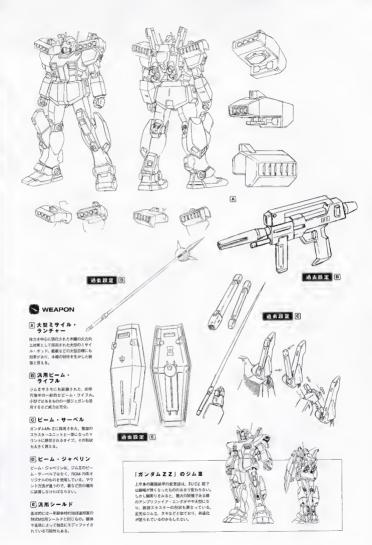
地球連邦軍量産型MS
ジムⅢ (地上配備機)

18.0m
- 38.61
· 56.2t
: 1560 kw
- 81200 kg
10900 m
チタン含金セラミック複合材 + 一後ガンダリウム含金
地球連邦番バイロット
: ビーム・サーベル、ビーム・ジャベリン、 ビーム・ライフル、大型ミサイル・ ランチャー、ミサイル・ボッド、 60mm/ 「ルカン部、シールド

ペースはジムIIだが、当時最新の技 術を投入することで、スラスケー推力 など限定的であるものの、最新級のス ペックを安価に手に入れた同機は、推 力の高さを利用したアケッカー(攻撃 機)としての位置づけを確立したと言 っていいだろう。

本機はUC.0096年においては、旧 式機であることは間違いなかったが、 支援機に做する機体としては、第一線 で使用することも可能であり、ジムロ やネモ等が地上での仕様が中心だった。 のに対して、旧ネオ・ジオン機が中心 の字面においても使用されていた。





MASS -PRODUCED AMPHIBIOUS MOBILE







外した背面

事部や時部には事形式のハイドロジェ ットユニットを装御。推力はMSM-07 ズゴックをヤヤ上回り、MSM-03ゴッ グには出る程度。



通常のジムと同じように足裏に検制口 があるが、本機の場合はハイドロジェ ットの噴射口に換装されている。



水圧の高い領域での活動を考察してか、 カメラセンサー部分をはじめ全体的に 補強が終されている。その形状はジム に耐圧用のマスクをしたかのようだ。









地球連邦軍水中用量希型MS

アクア・ジム

全基	18.0m	
本体重量	49 51	
化烧烧量	64,31	
ジェネレーター出力	1280 kw	
スラスター総推力	* 89500 kg	
センサー有効半径		
映平材質	チタン食食をう	ック後合材
パイロット	地球運用電/44	마사
SC BA		心ド・アンカー、3サ・ ブーン・ガン、 倉置1

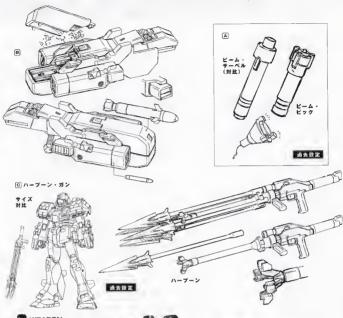
年戦争時に、ジオン公国軍の 水陸両用機に対応すべく、ジム をベースにして造られた水中用MS。 バックパックをハイドロジェットユニ ットに交換、肩や胸部に水中用の推進 器を増設するなど、水中での行動に適 応させている。

しかし、水中という非常に特殊な環 境に適応させることは、ジムの幅広い 設計に対応する拡張性をもってしても 難しく、専用機として開発されたジオ ン公国軍の水陸両用機に対抗できる能 力は得られなかった。そのため、能力 向上型の水中用ガンダムが開発され、 本機は沿岸警備や母艦を破壊するとい う方向にシフトした。対艦ミサイルや 魚雷といった兵装も、対艦戦を想定し ていることがわかる。

一年戦争終結後は、ジオン公国軍の 残党で水陸両用機を運用するものが少 なかったためか、水陸両用機の需要は ほとんどなくなったため、一年戦争時 にも性能が若干足りなかった同機も、 その専門性からいまだに現役である。

しかしながら本来水中用ガンダムが 持っていたハーブーン、ガンを装備す るなど、性能のアップデートは図られ ている。





WEAPON

A ビーム・ビック

敵に突き刺す(敵の襲撃と接触した)と きのみビームを発生させる専用の格闘 兵破。ミサイル・ランチャーや無敵が主 兵務となる。

B ミサイル・ランチャー

ビームの効果が薄れる水中においては、 ミサイルや漁轍といった兵器が多用さ れた。手持ち式の大型ミサイル・ランチ ャーは対艦から対MS数まで構広い用 途に使える主力兵装だ。

C ハーブーン・ガン

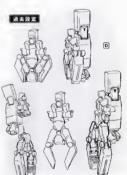
水中用の独特の武器。銛の先端に炸薬 を仕込み、装甲を突き破った後に爆発 させるというもので、ビームが減衰す る水中での対MS靴においては大きな 効果があった。

D ハンド・アンカー

水流がある水中において、待ち伏せ等 で機体を固定するというのは案外重要 である。ジオンの水酸両用酸がかざ爪 を使ったのに対し、本機は別体式のア ンカーを装備することで汎用性を確保 している。

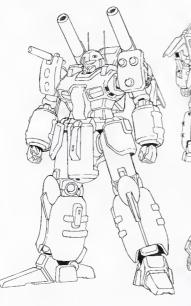


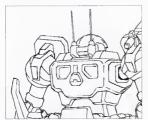
「ガンダムUC」のリファイン版と比べると、オリジ ナル版では領部センサーや、肩と展歴のハイドロジ ェットユニットがかなり大きい。またハンド・アンカ -- は爪の本数も含めて構造が大きく異なり、一年戦 争後から「UC」に至るまでに機構の合理化などが図 られたのかもしれない。



MSA-005K

G U N C A N N O N D T





② ビーム・キャノンを外した青面 基本的に胸部は迷常のMSと大差はない。背中のキャノン・ユニットは固定式ではなく取り外し式であり、機体性能と取り回しを考えると、背中のキャノン・ユニット等

秋でキャノンのエネルギーを願えたのだろう。



D M as

キャノン系らしく、ガンキャノンと同様のレイアウトを採用している際話。 センサー系は基本的にはワインアイ式 を採用しているが、モノアイ的なセン サーユニットも採用されているようだ。



2 21

福撃特化型という性格上、機撃時の顕 体の安定性は無要である。そのため、足 裏の監検は通常より長く大きく取られ ている。

全基	18.5m
木体重量	34 3t
全球開發	- 54.5t
ジェキレーター出力	- 1780 kw
スラスター紙推力	* 64600 kg
センサー有効率径	. 9500 w
新甲柱蘭	ガンダリウム会会
75/TD:/h	地球運程高パイロット
RM	ビーム・キャノン、ビーム・ライフル ビーム・ガン、60mm バリカン階

リフス戦災時にエッーゴを支援 した地上組織であるカラバが使 用した他挙昇MMS。MSAの50 メタス の変形影響をベースに、危撃和に対し た機体として開発された。実別制 は排除されたが、フレーム構造は程撃 りめ機体の安定を確保するために使用 されている。ちなんに未復はEXア ガンキャノンとは一切関係がなく、そ の外拠が近ていることからハヤト・コ パヤラが命とれたとされる。

キャノン・タイプの機体は、機動性 など適常MSに求められる性能をすべ で備える必要はなく、専門性に特化し ているため、一般のMSに較べ世代交 代の波は線い。グリプス教役後はネモ などと同じように地球連邦軍に編入さ れ使用された。

U.C.0096年のトリントン基地攻防 軟では、2機の投入が確認され、本本 の防空柱器で一定の機果を挙れたもの の、ドワッジに近接線に持ち込まれ、 撃破されている。本来同機は接悪用に MS離性を前提として運用されるはず で、支援用のネモがいたものの、数と 情況のために不利を戦いを強いられて いる。





N G U ガンタンクⅡ

全事 15.2% 本体豐豐 全開發展 ジェネレーター出 スラスター転推力 サンサー有数半月 01/17/16 地球連邦軍バイロット 120mmライフル他、ロケット・ボッド、 3連載ミサイル・ランチャー。 60mm パルカン樹

X-75ガンタンクの「巨大移動 R 砲台」的な要素に重点を置いて 再設計された機体で、「RX計画」の 副産物ともいえる装甲戦闘車両。コア・ ブロック・システムは省略されている。 戦後も各基地の警護用に配備されたが、 実質上は旧式の移動砲台でしかなく、 MSの敵ではない。



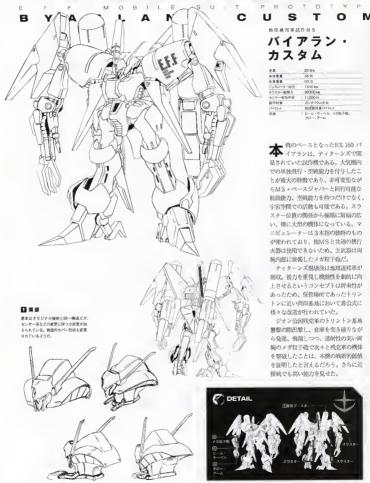
△ 左腕のミサイル 左右の腕部は、ロケット・ランチャーとミ

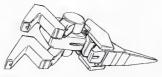
K

サイル・ペイになっている。この時代ミサ イルに財略価値がどの程度あったかは復 かなところで、設計思想的にも少し古い ことが分かる。

11

RX-160S





包足裏

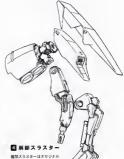
3次元的機動を行う空中での格群戦能力 強化のため、足先も大型のウローとなっ ている。また、これにともない全高も大 型化した。



23 頭部センサー

オリジナルのバイアランではモノアイだ ったが、カスタムでは一般的な連邦原の ゴーグル型複合センサーへ変更。能力と 脱ティターンズの「イメージ」が向上。





15 プロペラント タンク& 背面ブースター

速力アップの他に、観点であ った航鉄距離が大きく伸びた。 作中では河岸基地で戦闘後、 自力で飛行しトリントン基地 に応援として繋けつけている。



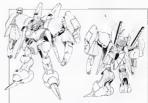
のスラスターの外側にパドル を含めた追加ユニットを装飾。



WEAPON

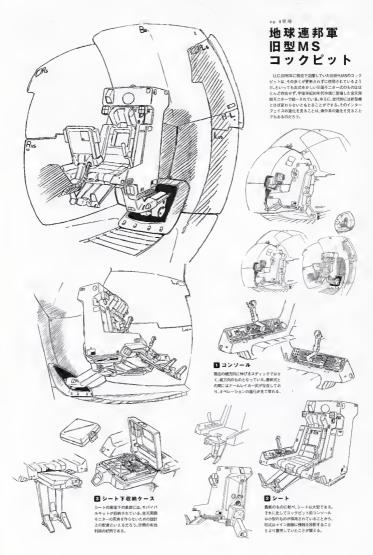
A クロー・アーム、 ビーム・サーベル、 メガ粒子砲 オリジナルの小型クローに借えて、

RX-110ガブスレイの機能に内蔵され ていたクロー・アームを映像。 蔵モビ ルスーツの腕を綴むような格闘戦も可 能となった。先輩祭にはビーム・サー ベル発振口蔵メガ粒子衛がある。



「ヱガンダム」のパイアラン

ティターンズのオリジナル機。新コンセプトの実験機らしく、特異 なシルエットが特徴。特に無害に関しては、武器の持ち替えや格闘 版などはほとんど考えられていない。本来は直接的な機能の一章階 版を旨としていたのかもしれない。カスタムになって、空間機能力 や近接戦主調へとコンセプトも大きく変更された可能性もある。

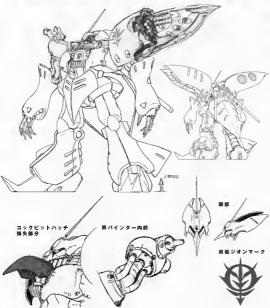


改作前の クシャトリヤ | 村村 | 対策別したニュータイプ等別地、サンアーム 中内蔵メガセ予机、ファン・ トル収容器がある大型パインダー4基を増減ていた。 が、ユニコーンドが多、 レている。また、標準がメリーム もピーム・サーベルで情場 ルーツで応急機変きれた。 ・・マで応急機変きれた。



また、石足は繋から下の装甲がなく フレームのみ、左腕も計から先が成射した状態である。日に見える範囲での 修復らしい條復は、地球迷洋率の部品 を流用した(そのため青く光态)モノ アイくらいのものだ。武装をはじめと するその他の部分にそのような改修が 施されたのかは、ep 6までの段階で はほぼわかっていないが、今後の吸闢 の中で耐かされていくだろう。

AMX-004G



量産型キュベレイ

预算者	: 18 4m	
水体量量	. 35.21	
全側面景	62.11	
ジェネレーター出力	1820kw	
スラスター結准力	61600kg	
センサー有効単径	:10900m	
装甲材質	- 不明	
バイロット	ブルトゥエルブ (マリーダ・クルス)	
京装	: ハンド・ランチャー推用ビーム・サー アクティブ・カノン。 ファンネル	

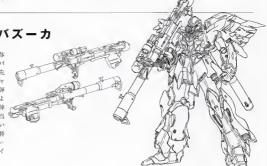
イマーン・カーン率いるネオ・ジ オンが開発したニュータイプ専 用MS。AMX-004のキュベレイをベ ースにサイコミュを測整、ファンネル の搭載数を増やし、背部にアクティブ・ カノンを新設している。

ニュータイプ部繰拝の機体となるは すだったが、グレミー・トトの反乱に よって、グレミーの部下であるブルシ リーズ(ブルのクローンたち)が搭乗 して、ハマーン部下のキャラ・スーン のAMXの15 デーマルクなとどった。 なお、マリーダ・クルスもブルト ゥエルアとして当時、量差型キュベレ イに探験:海でいる。

第一次ネオ・ジオン戦争後に回収された機体がオーガスタ研究所に保管され、マーサによるマリーダの「再調整」のきっかけに使われたが、これが彼女の乗っていた機体そのものかは不明。

シナンジュのバズーカ

・ナンジュ専用に間を社た実体 領式のバズーカ。ロケット・バ ズーカを称されることもある。特に先 郷部の形状などはMS/09 ドムのジャ 頂の炸薬や製造に関する技術は当時よ り進んでおり、吸力は高い。 銭分は前 熱学部は減くなる。 機縁戦などにおい でビーム機風原が使用された際には特 に有用であり、シナンジュもゼネラル・ レビルとの戦闘においてビーム・ライ アルと本長基を使い付けている。



R Z E ネオ・ジオンサイコミュ複合搭載型MS

NEO

ーゼン・ズール

174-168 (7-21-4- 5-16

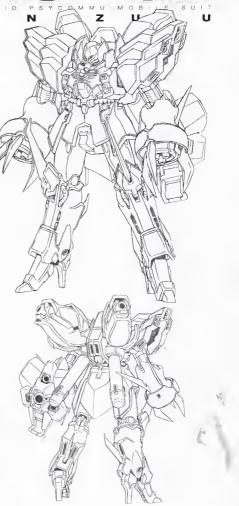
スラスター解析力 257200 kg センサー本効率日 18200 m 接甲材量 チタン合金セラミック指合材+ 一帯ガンダリウム合金 アンジェロ・ザウバー インコム、3 油鉄メガ粒子物、メガ粒子物。

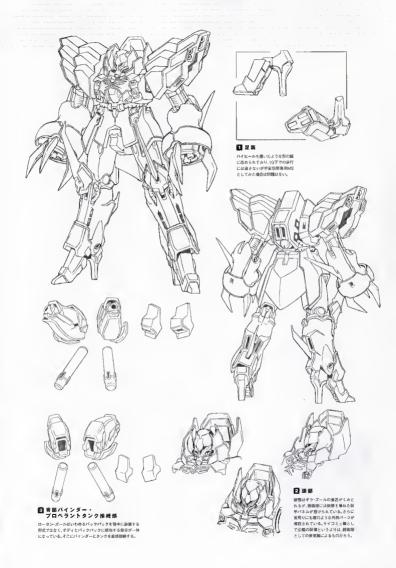
≠ ラ・ズールのフレームをベース
とした試作MS。コックピット まわりにはサイコフレームが使用され た、サイコミュ搭載機である。そのコ ンセプトはハマーンが率いたネオ、ジ オンのAMX-103 ハンマ・ハンマに 近く、「非ニュータイプのパイロット でもオールレンジ攻撃が可能なMS」 である。本機ではサイコミュ機能を機 体制御に用い、オールレンジ攻撃を実 現する有線式インコムの制御にはOS を主体として用いるという、一般的な サイコミュ搭載機とは異なる制御シス テムが実装されている。

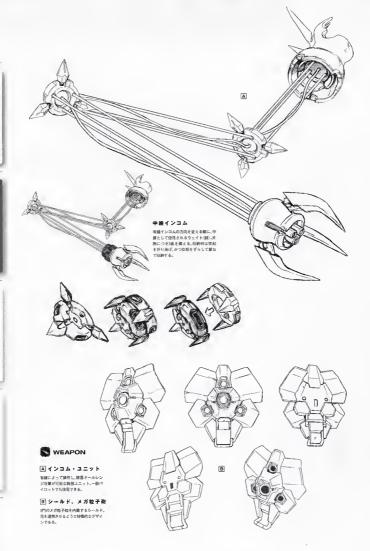
実戦においては、アンジェロ・ザウ パーの操縦する本機とフル・フロンタ ルのシナンジュのわずか2機でゼネラ ル・レビルの艦載MS部隊と交戦、大 きな損害をあたえ撤退させている。

クシャトリヤに代表されるように、 兵力に乏しい『袖付き』は兵力差を補 うため、一対多数戦闘を得意とする MSを求める傾向がある。ローゼン・ ズールは非ニュータイプパイロットで もそのコンセプトを高いレベルで実現 させており、『袖付き』にとっては理 想的なMSのひとつといえるだろう。









NEO S В





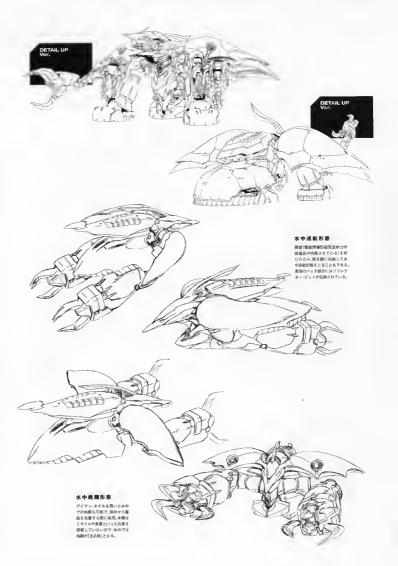
に至っておらず、戦後にジオン残党軍が 『袖付き』の資金や技術的援助を受けな がら6年の歳月をかけて完成させた。電 磁流体推進ユニットおよびホバー・ユニ ットを装備しており、水中、地上どちら でも行動が可能である。

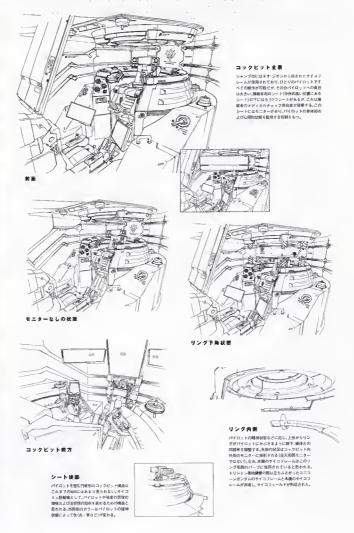
武装は大口径メガ粒子砲で、さらに本

の方向に向けて反射することが可能で、 これによりシャンプロの攻撃には死角が 皆無となる。特に市街戦などにおいては、 建物の影に隠れる敵への攻撃手段として 非常に有効。このような点から考えると、 地上の都市や拠点制圧などに向けたMA として開発されたと見られる。

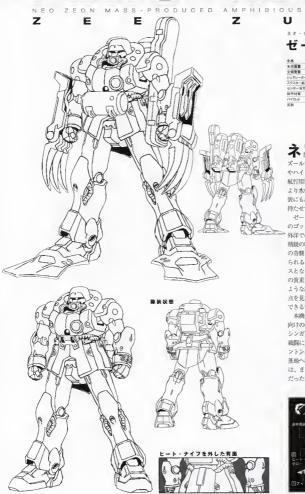
土高	- 77.8m (水中巡航形量) 31.8m (陸上戦闘形量)
半体整量	19681
全体装载	. 283 91
ジェネレーター出力	'21460 kw
スラスター配推力	'226480 kg
センサー有効半値	- 12800m (MEE) 240000m (ジナー/水中)
装甲村量	ガンダリウム会会
ALCON.	: DZ - 8-44
30個	:リフレクター・ビット 拡散メガ粒子曲。 大口程メガ粒子曲、大型アイアン・ネイル







AMS-129M



*オ、ジオン水陸両用類産型MS

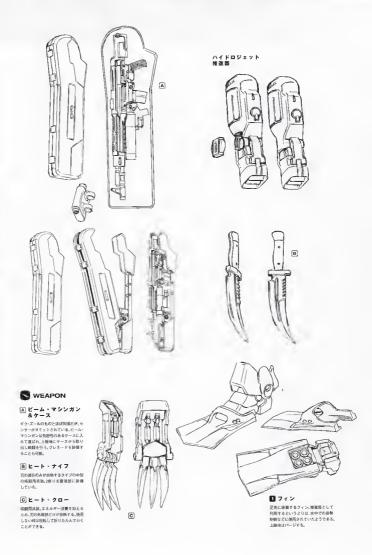
全高	20 3m	
本体重量	28 9t	
全相掛整	42.8t	
ジェネレーター出力	2470 kw	
スラスター純推力	1 -	
センサー有効半径	: 18200 m	
装甲材質	チタン合金セラミノク複合材	
パイロット	ネオ・ジオンパイロット	
SCM .	・ヒート・クロー、ヒート・ナイフ、ビー マシンガン、グレネード・ランチャー	

★ オ・ジオン残党軍「袖付き」が 開発した、水陰岡用MS。ギラ・ ズールをベースとし、バラストタンク やハイドロジェフト推進器などの水中 航行用装備や、機体の防水処理施工により水中活動に適応させた。また、外 続にもある程度の水圧に対する耐性を 持たせている。

ザー・ズールの用途は、一年戦争期 のゴッグといった水機両用機のような 外岸での適高破壊というよりは、少数 結総の特害能能をじこよる沿岸基地へ の奇襲・復察といった用途にあると見 られる。「袖付き」においては、ベー スとなったギラ・ズールはハイエンド の資産な量産機である。わざわざその ような高性能機をベースにするという 点を見ても、少数でも敵戦力を将手に 立を見ても、少数でも敵戦力を将手に できる能力が求めるれたのだろう。

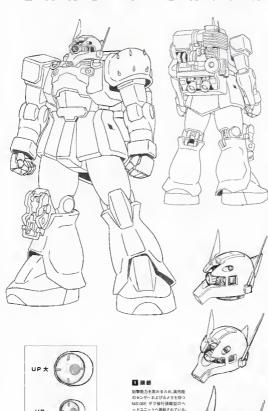
本機は漁業やまサイルといった水中 向けの射撃兵装を持たず、ビーム・マ シンガンが主兵装という点も上陸後の 戦闘に強きを関いている表れだ。トリ ントン基地襲撃において、近くの湾岸 基地、等中から侵攻、音襲をかけた何 は、まさにゼー・ズール本来の使い方 だったといえる。





MOBILE SUIT SNIPER

Z S 1 Е



☑ モノアイ モノアイもザク強行体

察型用の複合式モノ7 イを採用している。

ロング

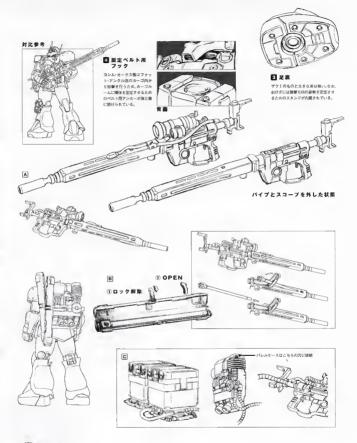
ジオン公国軍長距離狙撃用量産型MS ザクI・ スナイパー タイプ

全赛	17,5m
本体量量	67.91
ジェネレーター出力	899 kw (+700 kw)
スラスター 転推力	8400 kg
センサー有効学径	
級甲材質	超硬スチール合金
14CD2F	コンム・カークス
武器	· ビーム・スナイバー・ライフル、バルカンII

事 宙世紀初の量産MSであるMS-05 ザクエキ ■ 05 ザクIを、長距離狙撃に特化 させた機体。開発時期は一年戦争最後 期で、MS-14 ゲルググで実用化され たエネルギー CAP技術を用い、さら に当時の非ビーム兵装搭載MSのジェ ネレーター出力に近い出力を持つサブ ジェネレーターを搭載することで、ビ ーム・スナイパー・ライフルを運用す ることが可能となっている。

MS-06 ザク II やMS-09 ドムではな く、なぜザクIにこのような大改造を 施したのかは明らかではないが、非ビ ーム兵装搭載MSは後世の基準で見れ ば出力に大差なく、どのみち大型ジェ ネレーターを追加する必要があり、も っとも旧式化が著しいザクIを再利用 することとなったのだろう。狙撃機は 最前線に出て戦う必要はなく、射撃後 の再移動など最低限の能力を持ってい れば実用できる。後方から指揮をとり つつ、自らも狙撃を行うという、いわば 自走砲と指揮車を足して割った役割を 担うMSといえる。トリントン基地襲撃 に参加した本機も、空中から狙撃を行 いつつ前線の各機に指示を与えている。





WEAPON

Aビーム・ スナイバー・ライフル

バックパック型のサブジェネレーター(出力700kw)主義権 することで使用可能になった長村程のビーム・ライフル。た たし連続して発射する際にはバレルの交換が全駅。

B ビーム・スナイバー・ ライフル予備パレル

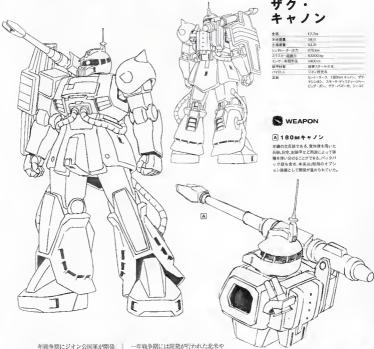
ビーム・スナイパー・ライフルは高エネルギー申え発射時の 負荷が高く、そのため予備パレルが用意される。通常はケー スに収納し、ランドセルのラッチにかけて携行する。

② 外部ジェネレーター ~バックバック~ライフルの接続

背部の追加ジェネレーターとライフルはケーブルによって 直接接続されている。また、ファット・アンクル改の中で逼 用する場合は冷却軽(一番左)とも接曲し、本機が持つ冷却 性の間値を解決している。

MS-06K

Z A K U C A N N O N



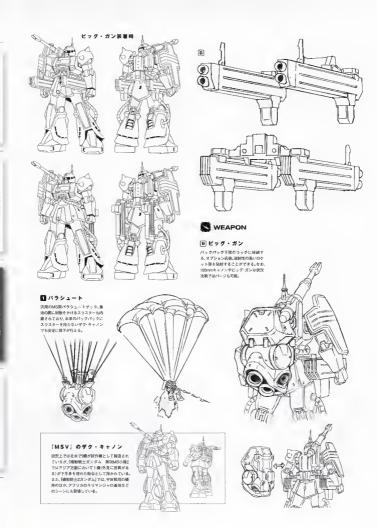
年戦等別にジオンの以降が開始 したMS、MSG月 陸戦型ゲク がベースとなっている。当初は防空戦 闘を主題とした開発コンエナトであり、 バックバックに借わった180mmキャ ノン陰も対空域としての装備であった。 しかし対域(対MS、対中解)攻撃に おいても想定以上の効力を発揮したこ とから、対地任務、対空任務の双方に 技入された。ジオン公国軍には、本機 でスコアを稼いだエースパイロットも 存在している。

本機の生産数は少ないとされるが、

アジアといった地域に配備されている。 U.C.0096年のジオン残党軍による トリントン基地攻撃では、アジア地域 で活動する一派の所有する1機がド・ ダイに搭乗し座礁したグレイファント

で活動する一般の所有する 1機がド・ダイに搭乗し座地上カグレイファント ダイに搭乗し座地上かり、その際に は、ド・ダイからの降下のためにスラス ター付きのバランニートザックを受積 ロインケス・ボースナイバー タイプやフェダーイン・ライフルを装 賃まっるで頼と思われる。





MS-06D

DESERT ZAKU



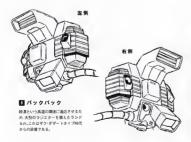
ディザート・ザク

全高	- 18.5m
本体重量	44.71
生物聚集	. 69.5 t
ジェネレーター出力	. 1440 kw
スラスター総推力	: 8400 kg
センサー有効半径	. 8800 m
2000年2月	
パイロット	ジオン検労兵
30.64	: ヒート・ホーク ザク・マンンガン、 ロケット・ランチャー、ハンド・クレネー
	3温ミサイル、ボンド、シールド

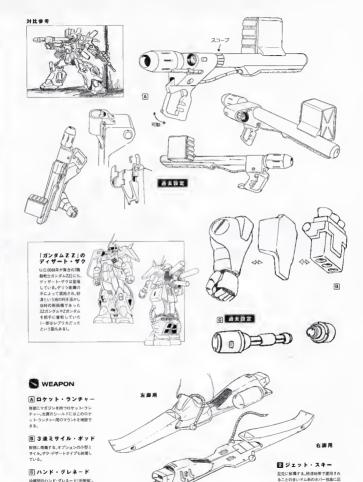
・ オン残党軍が運用していた、砂 渡に特化させた局強原用MS、 ベースとなっているのは一年季浄期に ジオン公国軍が開発したMSの6D ザ ク・デザートタイプである。具体的に いつ領政修をれたのかは不明だが、 ULC088年の第一次ネオ・ジオン戦 争時にはアフリカ解放戦態「青の部隊」 やジオン残党軍「ロンメル部隊」など がディザート・ザクを運用していた。

本機の改修は襲撃した地球連邦軍から奪取した資材などを用いて行われている。そのためある程度連邦軍のMSとも共通性が吐まれ、結果として整備性が向上、オリジナル状態よりは維持も容易となっている。

ザタ・デザートタイプに比べるとジ エネレーターが大幅に向上し(イフリ ート・シュナイドなどにも同じくジェ ネレーターまわりの改修が見られる)。 ビーム・ライフルの使用も可能、音の 部隊所属の一機に姿飾例が見られる。 ただし、砂液という道路な環境や、連 用骨体がヴリラ線像である点など、 信棚性も高く写薬の補給がしやすいロ ケット・ランチャーやザラ・マシン第 ンといった実体を用来るが主なを置く







い速度を出すことができ、進撃の足姓

みをそろえることが可能。

投擲型のハンド・グレネード(手榴弾)。

備サイドに増設されたアモケース内に

収納されている。

MSEDED

ZAKU

ザク・ デザートタイプ

全基	: 17.5m
本体設置	161.31
CHER	1-
ジェネレーター出力	951 kw
スウスター総推力	66000 kg
装甲材置	延延スチール企金
パイロット	19オン残党兵
武装	ヒート・ホーク、ザク・マシンガン。 クラッカー・ボッド。 ミサイル・ランチャー バルカン相



■ SOG J 機戦型サク I をベース に、砂漠地帯での選用に等化させた機体。生産数は100機関数 足りられ、ランドセルの冷却系統が強化されているのが特徴。一年戦争後もゲリラ 組織によって選用され、UC,0096年のラブラス戦争においても地球に不時帯したガランシェールの紋斐雲詩を受け、新体の引き起こし作業を行った。

NSASEZ

Z A

ザクⅡ改

亦体整量	. 56.21
全衛展開	: 74 51
ジェネレーター出力	. 976 kw
スラスター総推力	- 79500 kg
センサー有効半径	. 3200 m
新干材量	チタン含金セラミック複合材
MUST	*ジオン残党兵
XX	* ヒート・ネーク。マシンガン。 ハンボ・グレネード。シュツルム・ファウスト



日東部

ザクⅡ改の頭部はフリッツへルム型と 呼ばれる。第モかぶったような形状が 特徴。外部装甲の交換が容易で処率的。



A ザク・バズーカ 環境的なザケ・バズーカ。トリントン基 かを襲撃した機体が被値していた。対 MS財としてはMMP-80マシンガンを 装備することが多い。



年晩や末期、医巻された、MS-06 ザクIの乗終期返。FZ型とも呼ばれる。スラスター推力は大幅に向上しておりRX-78 ガンダム以上の値を誇る。また、RX-78 NT-1 ガンダム以上・一般打ちを行い、相討ちとなった機体も存在する。UC.0006年のトリントン基金機能にジオン残党軍兵力として参加している。

Z



企 高	147m	
本体重量	153 6t	-
1000		S
ジェネレーター出力	-	500
スラスター配権力	1-	US
センサー有効半長	:-	40.5
新平材量	経硬スチール合金	
194D9F	・ジオン技術系	
27.06	ロケット・ギッチ	

日育商

作無用として、一般的に背部に はクレーンが取り付けられるが 現地生産ゆえに決まった仕様は なく、技術機は機体ごとに異な



20 タンク部分 ディテール

マゼラ・ベースを使用した十分 部分。戦闘に使う機械ではない ので、3連接機関砲は取り除か れていることも多い。



回屋帯・転輪

車体をわりは基本的にマゼラ・アタック のものをそのまま流用している。MSの 上半身を載せても重量的にも問題はない ようである。

▶ 闘で脚部などを大破したMS-06 ザクⅡやMS-05 ザクIの上半 身と、マゼラ・アタックの台車部分(マ ゼラ・ベース)を組み合わせた作業用 MS。グリーンマカクは南米の密林な どで整地用に使われていたタイプだが、 U.C.0096年にはサハラ砂漠で不時着 したガランシェールの引き起こし作業 に従事する姿が見られる。

グフ重装型

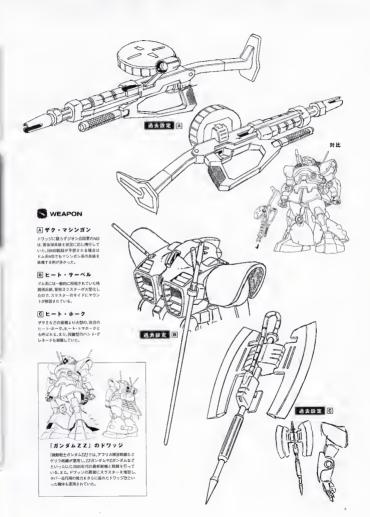
全高	17.7m	
本体數量	84.21	
*###	2-	
ジェネレーター出力		
スラスター観推力		
センサー有効半径		
装甲村質	延延ステール会会	k
15(0)-1	:ジオン核党長	



S-07 グフを改修し、火力を向 M 上させたモデル。両手がフィン ガー・バルカンとなっている。一年戦 争期にヨーロッパ地方に配備され、戦 後も現地ゲリラによって運用されてい た。U.C.0096年のトリントン基地襲 撃時にもヨーロッパから参加していた ようだが現地での戦闘記録はなく、間 に合わなかったようである。

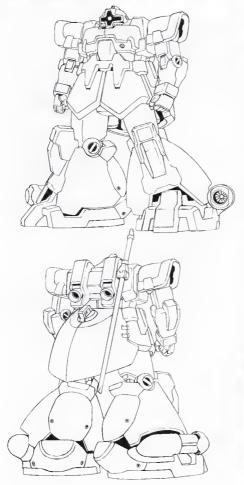
MS-09G





09F/TROP

D O M T R O P E N



ドム・トローペン

全基	18.5m	
本体康田	. 44.81	
全母聚聚	79.01	
ジェネレーター出力	1196 kw	
スラスター総推力	* 47200 kg	
センサー有効半径	6320m	
新甲材業	超硬スチール含金	
コクピル	ジオン競党長	
20年	ヒート・サーベル、ト	AMP-80 マシンガン

↑ 「不一定行というMS-09 ドムが 持つ特徴は、砂漠など平坦な地 でもっともその裏価を発揮した。MS-09F/TROP ドム・トローペンは、そ の砂漠での運用に特化した改良型であ る。なお、トローペンとはドイツ語で 門窓前」を意味する。

ドム・トローペンではドム系MSの 持ち味であるホバー走行能力を収割するために、影響にエア・インテー 増設。また、機体重量もMSの9ドム に比べ大幅に軽くなっており、ホバー なっている。名称がよけんその報化 なっている。名称がよけんその報化 した同能範目機ではあるが、ある趣味 ドムの時や時間を可能とは形を がんがや時間をではなって、他のでいる。 といえる。

一年戦争終盤に登場した本機はある 程度の数が生産され、ドムが重用され たアフリカなど砂漠地帯に投入された。

一年戦争後もそれら地域で活動する ゲリラ組織によって運用されており、 UC,0096年に起きたジオン残党軍に よるトリントン基地襲撃事件の際には、 面アジア地域から参加した本機の姿が 確認されている。





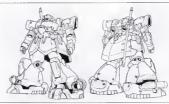
WEAPON

A ヒート・サーベル

ドム系に共通の格闘用兵装。ランドセ ルの右脇にマウントされる。通電した 際のブレードの色は薄い水色。

B MMP-80 マシンガン

年戦争後期にジオン公国軍が使用し ていた、対MSを主要とする90mm口径 のマシンガン。映都前面装甲にはスペ アマガジンをマウントできるハードポ イントがある。

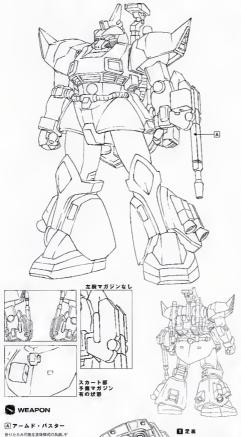


[0083] മ ドム・トローベン

ジオン技党軍の一派による、ガ ンダム試作2号機奪取作戦に参 加。姿しくもその舞台はトリン トン基地であった。また、アフリ カのジオン技党軍が模域にして いるキンパライド基地でも適用 されていた。トリントン基地を 関った機体の色はパープル、キ ンパライド基地の機体はサンド ブラウンであった。

MS-14D

DESERT GELGOOG



ルググが開保された時期でも砂漠では

体然実体弾の信頼性が譲んじられてい

た。スカートには予備マガジンを装着 できる。

デザート・ゲルググ

全岛 古体運程	: 43.71
2955	:-
ジェネレーター出力	:-
スラスター純推力	
センサー有効半径	-
装甲材装	跨硬スチール含金
15(D)h	・ジオン技党兵
\$1,34	ビーム・サーベル、ビーム・ナギナタ、 ビーム・ライフル、アームド・バスター

・ ホン公国軍の名機AS-IAA ゲ ルググを、砂震での使用に向け で改修したモデル。もともとゲルググ は汎用機として開発され、真の意味。機 械的系譜ではなくボジションとして) においてザウ IIの後継機として開発されたMSである。そのためか、ジオン 公国軍はオザク II と同じようにペース機 から局途機用の液生機を作る。という 流れをゲルウグでも実行していた。

粉腹という高温物像下で連用のため、 希知系は強化がなされており、胴体の 動力パイプもペース機が内蔵している。 のに対し本機では震出している。さら に、業力(地上においてはジャンプカ と置き換えられるだろう) 同止のため、 下肢にスヲスターを増設。また、砂中 でアンプァシュス部に使用まれる。 見られるスコープがパックパックに装 備されている。武波は左腕の実体弾兵 要アームド・バスターが主兵後。 要アームド・バスターが主兵後。

デザート・ケルタグの生産数はごく 少数とされるが、そのうちの1機はジ オン残党軍によるトリントン基地襲撃 に参加。この機体はジャクパックの両 サイドに使い待てのロケット・ブース ターを増設していた。



MS-14A ゲルブグは足裏の2基の内蔵 スラスターの大きさに除があるが。デ ザート・ゲルググのスラスターはほぼ 何じサイズ。

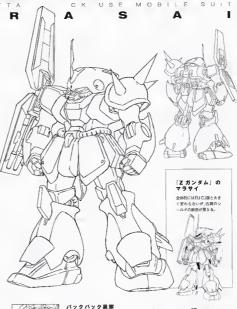
**	:17.5m
水体展展	3311
CHER	159.48
ジェネレーター出力	1790 kw
スラスター輸復力	: 74600 kg
センサー有効単征	10900 m
新甲材質	・カングリウム合金
/5/TD5/h	・ジオン検党兵
武装	: ビーム・サーベル、ビーム・ライフル、 60mm バルカン機、シールド、

→ イターンズの景差型MSとして、 アナハイム・エレクトロニクス で、グリブス戦役の時期にあたる。技 橋的にはムーパブルフレー人やゲング リウム系令金の採用とど第2世代型M Sに該当し、ガンダムMk-IIやリック・ディアスに近い性能である。ティ ターンズでは赤/オレンジのカラーで あったが、後に述べるジオン残党軍の機体はザウ系MSを勞業とさせるグリーン系のカターであった。

ZEC

ZEON

ティターンズは美耳軍の特務組織で はあるが、グリブス戦後の内勢による 関策後は連邦軍の開節として扱われた ため、その処遇に納得のいかない一部 の者はハマーンのシオ・ジネンと合流 している。UC.0096年のジオン残党 軍によるトリントン進地襲撃も、その ような元ティターンズメンバーが持 込んだと思われるマラサイが参加して いた。たお、この際に戦のたトリント ン進地のMSA 0303 キモはマラヤム 同時期に同じアナバイム・エレクトロ ニクス科比によって開発された、兄弟機 ともいると敬をである。









足真にスラスターを持たないタイプ。その代わり、 下肢には大型のスラスター を備えており、月面など低齢力下ではホバー走 行することも可能。







■ WEAPON

A フェダーイン・
ライフル

RX-110 ガブスレイの武装として知られるが、ティターンス時代からマラサイが残構する例は見受けられた。高出力なビーム・ライフルだが、本体接線からヒーム刃を形成、格製武器としても使用可能。

回海ヘビ

スラスターを内蔵した分割のような試 読。MSを破壊するためではなく、機 体に能みつかせて環境を放し、パイロ ットや電鉄品にダメージを与え調預し たり電をために使われた。元はRX 139 ハンブラビの装質である。

AMX-101



ガルスJ

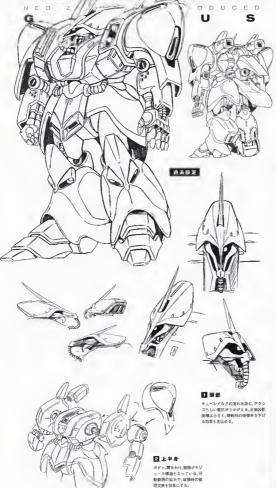
全高 19 Sm 写体書 - 5271 全書書 78:3: 72:32 - 78:33 ジェ242 - 9 出力 - 2040 tov フェ242 - 1037 - 121600 kg センテー型を乗 11200m 展帯材置 75:900 - 1200m

小 ジオン機要炎 ビーム・サーベル、ビーム・ライアル、 フィンガー・ランチャー、アーム・パンチ ミサイル・ボッド

クシズが開発したMS(時期的 にはハマーンが "ネオ・ジオン" を名乗る直前に登場した)。グリプス 戦役後にアクシズが地球へ得攻する事 態を見据えて、陸戦用のMSとして開 発されている。小惑星を本拠とするア クシズでは、ガルス」以前のMSは字 宙用のガザシリーズなど、改修を加え ても重力下での運用には適さないMS が主力であったため、新規に開発を行 ったと見られる。同時期には「ミサイ ルキャリア | とでも形容できるAMX-102 ズサも開発されており、ズサが遠 距離からミサイルで面制圧を行い、そ の後に近~中距離型のガルス」が前線 に切り込むという連携が老成されてい た。左腕の伸縮式アームは格闘に用い られる機構である。

結果としてはガルス J の後に登場した A M X 0.09 ドライエンが主力機として 音麗され、 地上においても 6 長年 他 能を示したためガルス J が生力となる ことはたかったが、 小砂が電影されている。 ジオンダ党和による トリントン 基地繋撃: 参加した機体はマラサイ用 のビーム・ライフルを装備しているな と、 接側に変更が見られた。







ガルスK

全高	19.5m
水体整量	52.71
2222	· 78.3t
ジェネレーター出力	2840 kw
スラスター総権力	. 121900 kg
センサー有効半径	. 11500 w
斯甲材質	ガンダリウム含金
パイロット	: ジオン検光兵
武装	* ビーム・キャノン、3連長ミサイル・ボッド、 ビッグ・ガン、ジャイアント・バズ

■ ルス J の派生機で、同じくアク ガシズのAMX-008 ガ・ゾウムの 武装であるハイパー・ナックル・パス ターと同型の装備をバックパックに接 続、キャノン砲としている。また、左 腕の伸縮式アーム・パンチ機構やフィ ンガー・ミサイルは右腕同様通常のマ ニピュレーターに改められた。その他 肩アーマーにもスパイクが取り付けら れている。





ードポイント。ジ オン残党軍の機体 には右腕にピッ グ・ガン、左腕に3 連装ミサイル・ボ ッドが装飾されて





A ビッグ・ガン ザク・キャノンが信備していた2連絡 のロケット・ランチャー。ザク・キャノ ンのように2差を屋に接偏するのでは

なく、腕のハードポイントに単体で統 備していた。



S-08TX/S

PRINCIPALITY OF ZEON PROTOTYPE MOBILE SUITE FREET SCHNEID



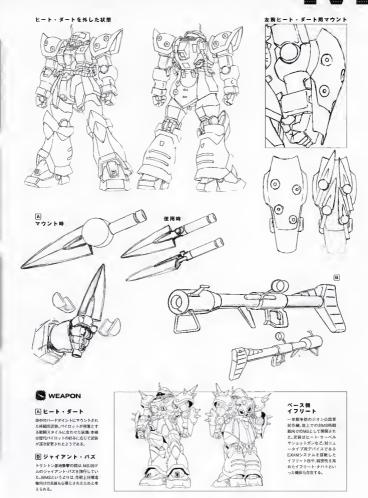
リオン公国軍以作MS イフリート・ シュナイド

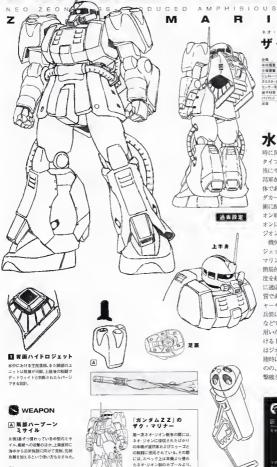
154Dal-	一部ガンダリウム会会 ・ジオン検禁兵
部甲材質	超硬スチール含金+
センサー有効半長	12200m
スラスター部推力	. 77000 kg
ジェネレーター出力	2202 kw
企業業量	84 41
水体管理	52 41
全高	17.2m

年戦争期に総が製造されたと
いうMS-08TX イフリートのう
ちの1機 (とみられる) を、ジオン残
党軍がUC-0096年時まで改修を加え
続け、運用していた機体、その「改修」
の成党がもっとも現れている部分はジ
エネレーター出力であり、一年戦争切
のイフリート・シュナイドでは
2202k wと 2 信以上の向上を果たし
ている。また、装甲は枢度メチール合
金製であるが、一部にはガンダリウム
系の合金が使用されており、防御力も
競化されている。

イフリート・シュナイドの出力であればスペック上は金箱を持ってビーム 反義の使用も可能とはずだめ、ドリントン基準襲撃の際の武炎は白兵、射撃 長装ともにビーム支装を使用していな かった。イフリート・シュナイドの容 出力は、兵装のためというよりはアク チュエーターの駆動トルクを添め、イ フリートの「高・運動性によって白兵 戦を制する」というコンセプトに沿っ たものだったのだろう。実際、ドリントン基地では同じ白天冠のMSであ ジム川・セミストライカーをそのスピ







ア 陸両用MS。ベースとなってい るのはジオン公国軍が一年戦争 時に開発したMS-06M ザク・マリン タイプで、ザク・マリナーは一年戦争 後にザク・マリンタイプを接収した連 邦軍が独自に再設計を行い開発した機 体である。連邦軍はザク・マリナーを ダカールをはじめとする沿岸の連邦要 衝に配備していたが、第一次ネオ・ジ オン戦争時にダカールなどがネオ・ジ オンに占拠され、その際に本機もネオ・

ジオンの手に渡ったと思われる。

MOBIL

ネオ・ジオン水陸両用量産型MS

17.5m

68.3

880034

チタン合金+一部ガンダリウム含含

サブロック・カン、サブロック・ランティー、 マグネット・ハーケン

全国原籍

97-4B

7974-解析力

センサー有効単位 留平村官

E

機体としては推進器であるハイドロ ジェットが着脱式であったり、ザク・ マリンタイプより各部のシーリングが 簡易的であるなど、外洋に出たり深々 度を航行する機体というよりは浅深度 に適応した沿岸警備用の機体という性 質である。背部のサブロック、ランチ ヤーや4連装サブロック・ガンなどの 兵装は、水中戦闘向けだが、沿岸基地 などでは必要に応じて陸上用の兵装も 用いたと思われる。ラブラス戦争にお けるトリントン基地線整の際にも本機 はジオン残党軍の戦力として参加。上 陸時には海中からの攻撃で活躍したも のの、パイアラン・カスタムによって 撃破されている。

DETAIL

B サブロック・ガン

水中用の携行兵装だが、地上でも使用 **は可能。この保険部にはマグネット・ハ** ーケンを整備している。

過去設定

信頼と実績のある水機に搭乗する ベテランのネオ・ジオン兵の姿も

見られた。

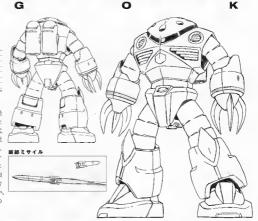
ZEON MASS-PRODUCED AMPHIBIOUS MOBILE ZI

ジオン公国軍水陸両用量産型MS

ズゴック

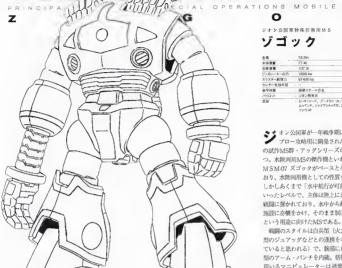
48	18.4m
本作遺址	65.11
全部重量	96 41
ジェネレーター出力	- 2480 kw
スラスター総推力	- 83000 kg
センサー有効学研	5200 m
皇甲村皇	加硬スチール合金
14001	ジオン検党兵
此個	アイアン・ネイル、メガ粒子商、240mm

年戦争期にジオン公国軍が開発 した水陸両用MS。水中、陸上 双方での高い機動性や、空水冷併用式 の高出力ジェネレーターによるメガ粒 子砲などから、水陸両用機の傑作とし て名高い。U.C.0096年のトリントン 基地襲撃時には、アジア方面を拠点と するジオン残党軍の機体がこれに参加 している。この機体は現地の環境に合 わせたグリーン系のベイントのほか、 白いラインが腕部に入れられているの か特徴的だった。





オン公国軍の開発したアッグシ リーズの1つ。両腕の3連装ロケ ット・ランチャーや、胸部のビーム砲 4門による火力支援をコンセプトとし ている。機体は重装甲かつ非常に頑強 にできており、3連装ロケット・ラン チャーで相手MSを殴りつけた場合、 相手MSのボディがひしゃげるほど。 ガランシェール不時着時、ダカールで の陽動作戦に参加した。





1 足裏

やや大型で接地圧が低めな足賞。湿地 などにも強している。中央には水中航 行時に使用するスクリューを備える。



ジオン公国軍特殊任務用MS バゴッカ

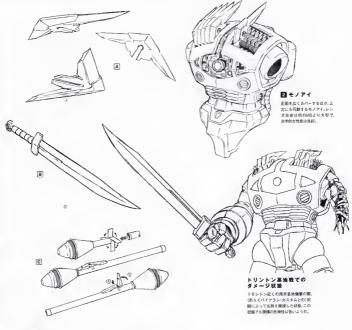
全高	18.2m
本体整體	77.4t
全世世世	107 31
ジェネレーター出力	1686 kw
スラスター総強力	97400 kg
センサー有効半径	
装甲材質	- 維硬ステール合金
パイロット	ジオン授党兵
20.00	トニキ・シード、ブーメラン・カッター、アー ムパワンテ、ジャイアントペイズ、シュツルム ファウスト

・オン公国軍が一年戦争期にジャ プロー攻略用に開発された一連 の試作MS群・アッグシリーズのひと つ。水陸両用MSの傑作機といわれる MSM-07 ズゴックがベースとなって おり、水陸両用機としての性質も持つ。 しかしあくまで「水中航行が可能」と いったレベルで、主体は陸上における 戦闘に置かれており、水中から敵沿岸 施設に奇襲をかけ、そのまま制圧する という用途に向けたMSである。

戦闘のスタイルは白兵型(火力支援 型のジュアッグなどとの連携を考慮し ていると思われる)で、腕部には伸縮 型のアーム・パンチを内蔵。格闘にも 用いるマニピュレーターは通常のMS より頑強な構造だが、汎用の携行武装 を把持することも可能である。

その一方で、他の水陸両用MSには 標準的なメガ粒子砲などは一切装備さ れていない。陸上での活動に重点をお いたため、水空冷ハイブリッドのジェ ネレーター冷却装置が使えず、ズゴッ クより出力が低い問題や、そもそも戦 闘のスタイル上搭載する必要性がなか ったという理由のためだろう。





WEAPON

A ブーメラン・カッター

ゾゴック専用兵装の中では唯一の射撃 武器。射出するときは外側にマウント された物から発射していく。炸薬が内 撃されていないため成力は大きくは無 く、牽制向け。

Bヒート・ソード

MS-08 クフなどが装飾していたもの と同型と思われる。トリントン基地撃 撃の難に挟縛していた。ジム II の胴体 をやすやすと質適する成力を持つ。

C シュツルム・ ファウスト

トリントン基地襲撃の専用いられた射 **撃用兵装。駆後邸にハードポイントを** 設け、そこにマウントしていた。通常の シュツルム・ファウストに比べ弾頭が やや大型のようだ。



「MSV」のゾゴック

大まかなラインや撃匹は「ガンダムUC」版と変わら ないが、設定では機能のスリットがカッター発射口 になっているという故定。『ガンダムUC』章ではダ クトになっているが、他のゾゴックでは仕様が異な **るものもあるのかもしれない。**





ネオ・ジオン水陸両用量産型MS

カプール

全星	16 5m
本体整置	38 7t
全量管理	57.5t
ジェネレーター出力	3680 kw
スラスター観推力	6900 kg
センサー省効率径	12300 m
装甲材質	ガンダリウム合金
パイロット	ジオン検党兵
試験	アイアン・ネイル、レーザー・ビーム、 ソニック・ブラスト、ミサイル

MOBILE

クシズ (ネオ・ジオン) が開発 した水陸両用MS。小惑星を本 拠とするアクシズが水陸両用MSを開 発するというのは一見奇妙だが、いず れ地球に侵攻することを想定していた ことや、地球に残ったジオン残党軍に 本機を供与することで支援するといっ た目的で開発していたと見られる。

本拠が資源衛星で冶金技術に係れる アクシズで開発されただけあって、機 体にはガンダリウム系の合金を採用。 加えて球状という耐圧性に優れたボデ ィ形状から、耐深度といった性能は良 好(航行時には手足を収納する)。一 年戦争後の水陸両用機に多く見られる 水中での能力よりも、上陸後の能力を 重視する傾向に対して、水中での性能 をも求めたゴッグなどに通じる、コン セプトを持つ。

本機は第一次ネオ・ジオン戦争期か らゲリラ組織によって運用されており、 ラブラス紛争時にもダカール襲撃やト リントン基地襲撃にジオン残党軍戦力 として参加。沿岸警備のアクア・ジム やジムTを繋破しているが、パイアラ ン・カスタムの「盾」にされ、逆に撃 破されてしまった。



一般的なMSとは異なる独 特の構造を持つ。長い腕部 などにも含えるが、一年戦 争末期のMSハイゴッグの 影響が見てとれる。



2 レーザー・ビーム

施頂部(機体上面)には、関 開式のビーム兵器を装備 この部分だけを海上に腕関 し、腹根を攻撃するといっ た他いちが可能。





「ガンダムZZ」のカプール

アクシズによって地上のジオン残党軍に供与されたが、古参のジ オンパイロットには「宇宙に住む道中がシミュレーションだけで 作った水臓両用機」として、信頼性の点から敬遠されていた。しか し実際には通常な訓練も受けていない少年氏でも操縦できるなど、 優れた面を発揮している。

航行時には腕と脚を収納し、途 紙形能をとることが可能。推進 新は腰部と背部に致けられてお り、ザク・マリナーより高い航行 速度を誇る。

過去設定

ジオン残党軍 旧型MS コックピット

これはザク‡・スナイパータイプのヨンム・カークス機の コクピット。一年戦争時のザクエ系統のコックピットと も内装類は異なっており、ジオン技党軍によって機体問 様独自にアップデートが図られているようである。特に モニター類や入力デバイスなどインターフェイス類が改 作の中心となっている。全天測風モニターと比べれば死 角は多いが、実用上は(特に機動の方向がある程度制限さ れる際上での殺闘においては)問題は少ない。



11 上部ユニット

上方と前方のモニターおよびスイッチ類と一体の大型ユニット。 コックピットハッチ開閉時は前方モニターもスライドする。



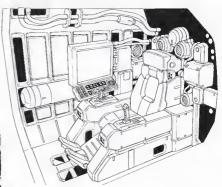
図 正面モニター (参考角設定)

モニター機の下には物理スイッチが並ぶが、モニターにも外の風 景に逃過するようにソフトウェアスイッチや各種情報を展示させ ることができる。このあたりはアップデートによる物だろう。



サイドモニター

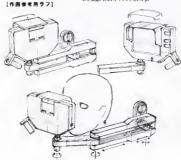
遠距離からの確密射撃を行う線に用いる小型のモニター。ザク 1: スナイパータイプ独自の破壊である。





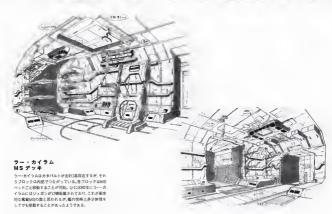
22 シート、機模桿、コンソール

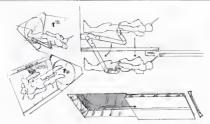
非常にコンベンショナルな操機系統。しかし球状のアームレイカ ・からまた機能特に関ったギラ・ズール系の例を見ても分かると おり、間違いのないデザインともいえる。



カイラム フライト・ノア 2週級メガ粒子磁×4 ミサイル・ ランチャー×6、対空機較×14 ブリッジ出入口 .C.0092年にロンド・ベル隊の 旗艦として就役した艦。U. C.0096年時の艦長はプライト・ノア 大佐。MSの運用を重視しており、舷 側に2基のカタパルト、艦尾に若艦専 用のカタパルトを持つ。2連装の主砲 を4門備えるほか、防空用の設備も充 実。全長は487mで、連邦軍の艦艇の ブリッジ内部 中でも大型の部類である。ラプラス戦 ブリッジ内部は大型の艦だけあり、ネ 争時にはミノフスキークラフトの試験 ェル・アーガマなどよりも広い。キャブ テンシートの前方には各オペレーター 中にダカール近辺での戦闘に遭遇、そ 両サイドに通信士。キャプテンシート の後はガランシェールを追いトリント の後に航法士のシートが備わる。 ン基地へ赴いた。 6) 航法士席 S WEAPON A主砲 総谷上側に2門、下側に1門。側尾に1門 を備え、MS運用能力だけではなく宿 撃力も高い。ただし一撃の破壊力とい う点ではハイパー・メガ粒子面を備え るネェル・アーガマに譲る。 コンソール

OTHER





ep 4 ガランシェールに 格納されている ユニコーンガンダム

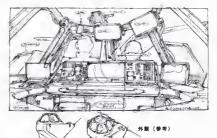
ガランシェールはカーゴ内にMSも支えることのできる 大型のアームがあり、大型内でMSを発達させる際は分 終けネルを展開し、このアームで輸送を外に電ごがい ージする、という方式を用いる。また、ガルダを襲撃した 際とのアームでギラ・スールを固定し、MSを超合とし で使っていた。

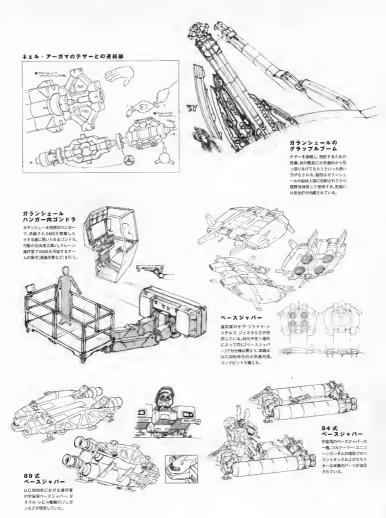


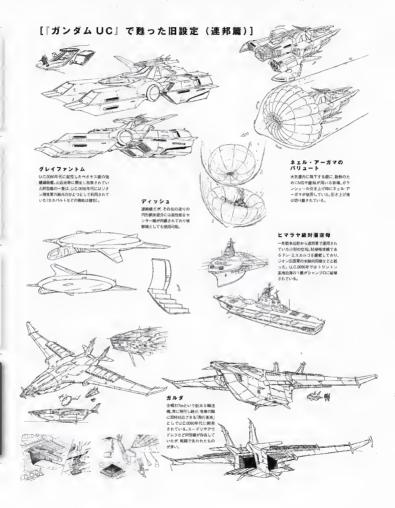


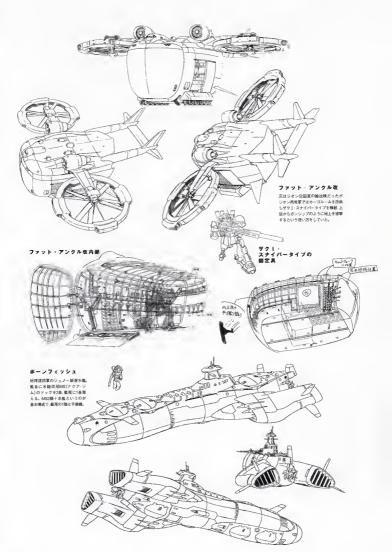
ネェル・アーガマの テザーケーブル操作室

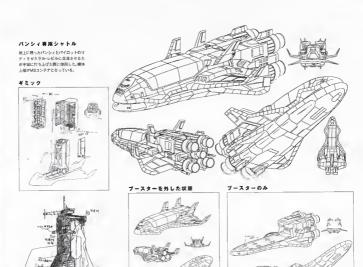
キェル・アーガマがガランシェールを衛星軌道に引き上 (する際に使用したテザーケーブルの操作用アームレイカ ・。これにプラスしキーボードでオペレーション(スラス ラーでワイヤー先端を誘導する)を行う。右辺はそのワイ ヤーウイン多様性変。











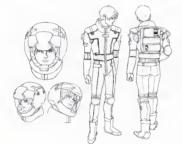
[「ガンダム UC」で甦った旧設定(ネオ・ジオン)]





シャンブロ専用 パイロットスーツ シャンプロのパイロットであるロ

ニ・ガーペイが無用していたスーツ。様や海部にジオン軍伝統の金 の翼型の悪圧がみえる。シャンブ ロはサイコミュ経動板であるため 感応波を増幅するヘッドセットを 旅着している。





バンシィ用 バイロット スーツ

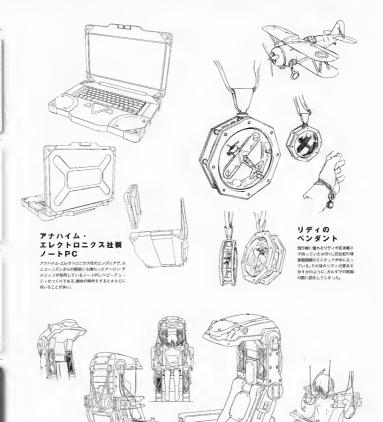
ユニコーンガンダムと同等の住能 を持つパンシィを操縦するための パイロットスーツ。耐G用薬剤投 与機構など、接触の際にパイロッ トにかかる負荷を和らげるデパイ ズが内離されている。色はパンシ ィ同様の葉に近いブルー。



ジンネマンの 妻子

ジンキマンの要フィーと娘のマリ ー。ジオン公国の本振であるサイド3に住んでいたが、一年収争終 戦後に占領してきた連邦軍兵士に よって連続されてしまった。





オーガスタのニュータイプ研究所 に移送されたマリーダを[再開除] するために使用された柚子。サイ コミュ関連のデバイスやハーネス のほか、手足を拘束する機能を持

拘束されて

モビルスーツ運 ・ベル隊と地球連

軍縮時代の合理的な兵器配備計画があった。ここでは地球連邦軍のモビルスーツ運用を分析してみよう。 最新鋭の機体が惜しげもなく投入されるロンド・ベル隊と、旧式機を使い続ける一般部隊。それには

新鋭の装備を誇る

いて考えてみることにしよう。 ロンド、ベル隊は地球連邦軍の外郭部隊 まずは、ロンド・ベル隊という組織につ

である。本拠地はサイド1のロンデニオン これは様々な状況に即応可能とするためだ の当時、最新鋭のものが与えられていた。 艦隊以上のレベルの戦力を所有している。 だが、その守備範囲は地球圏全域に及び 治安活動を担当している。その規模は一個 装備面では艦艇、モビルスーツともにそ

ろう。武装勢力が事件を起こした時、地球 最新装備を集中して配備するのは重要であ げつつ、戦力のレベルを維持するためには いうものであった。全体的な軍事予算を下 戦力としての規模は必ずしも大きくないと 戚となる仮想敵は少なからず想定されるが に、現場に急行し紛争の解決にあたる。 各地の守備隊の手に余る事態が発生した際 当時の地球連邦軍のおかれた状況は、脅

> と言っていいだろう。 レベルの装備と人員が配置されるべき部隊 れた点である。ロンド・ベルはまさに最高 り、そのため即応性こそがもっとも重視さ

改修でも充分にこと足りるものだったから 争から第一世代~第二世代の機体の近代化 ある旧ジオン残党の実力レベルから一年戦 ては、その装備の更新はあまり進んでいな 多くはないことは明白だったからだ。 で良かったはずで。しかもその数は決して ろう新型にさえ備えておけば事足りる程度 だ。新型機は、ネオ・ジオンの開発するであ い。一年戦争後の軍縮中心の流れや、敵で これに対して当時の地球連邦軍全体とし

ンダムに匹敵する動力性能を獲得しており 性能を完全に上回るに至った。当時のアク ン残党相手ならば充分といえるものだった MS-14A ゲルググがせいぜいの旧ジオ で、すでに一年戦争時のRX-78-2ガ 型(ジム・カスタム)やQ型(ジム・クェル であるRGM-79 ジムの能力向上型のM 79R ジムは、RX-78-2 ガンダムの 宇宙世紀0087年頃に就役したRGM 実際、宇宙世紀0083年頃の最新鉄樹

シズなどの仮想敵が運用する機体としては

これとほぼ互角の性能であったことから RMS-117 ガルバルディβがあり ジオン公国の機体をベースに開発を進めた もいえただろう。 の地上の基地においては、それらで充分と 少なくともほとんどが旧ジオン残党が相手 MSA-003 ネモが主力機であったが エゥーゴの実質上のジムの後継機である 隊においては、このRGM-79 ジム系機と 0090年代の中頃の地球連邦軍の一般部 機体に劣らぬ推力の確保に成功。宇宙世紀 GM-86R ジムⅢにおいては、最新鋭の に続けざまに投入された機動力向上形のR 充分な性能を確保していたといえる。さら

の主流になり得なかった。 抗できる機体と言えたが、意外にもその後 ちこそ、ネオ・ジオン等の最新鋭機等に対 一方でグリプス戦役で活躍した可変機た

もあるのだろう あらゆることに負担をかけていたという面 ことが、パイロット育成、整備や補給など ひとつの機体でマルチタスクを与えすぎる もともと実験機的な要素が強かったこと

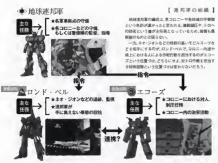
> 心とした戦略大系 世代機であるジェガ Ż な

ことができる。 イエンド機の生産が中止されたとも考える ンの性能が判明していたから、これらのハ 後継機である、新設計RGM-89 ジェガ には、設計が陳腐化していたRGM-79の しかし、実際には宇宙世紀0090年頃

計で、その重量は半分近くにまで軽量化さ えられる)。しかし、注目すべきは機体設 ーターやスラスターが搭載されていると考 610%以上劣る(実際、同系列のジェネレ るだけというものであり、スラスター推力 ジム田よりジェネレーター出力でやや上回 れ程遜色のない性能があると言われる。 れている。装甲材もガンダリウム合金とそ 総合的には重量比ベースの実際のスペッ RGM-89 ジェガンは、スペック上は

回る機体といっても良かった。 ではグリプス戦役時代のハイエンド機を上 と言うことであり、結果的に総合的な性能 は航統距離や最大出力での稼働時間が長い 体重量と全備重量の差も倍近くあり、これ の性能を持っていたと考えられ、さらに本 クはMSN-00100 百式と同等以上

ジェガンD型は20%ほど推力が向上してい 0096年にロンド、ベル隊に配備された ものを使用していると考えられ、これを更 実際、ジェガンの駆動系、推進系は従来の る。また、拡張性の高い本機をベースにハ ていたことは明らかだ。事実、宇宙世紀 ったし、最初からそれも見越して設計され 新するだけでも大幅な能力向上が可能であ また、設計の拡張性も担保されていた



いる方が、 少数の手間のかかるワンオフ機を所有して 移行したほうが、 匿したともいわれるが、 効果はあまり変わらな であったと考えるべきかもしれない 手間もコストもかかる割に、 より効果が高いという いため、 実際のところは 新世代機

イエンド機を開発することで、 同時期の機体であるRGZ-高性能の機体を産み出すことができた。

低コストか

重量軽減は目覚ましく、

ジェ 91

ij

Ħ

つつあ 艦艇も最新のものを用意し、 している。 スーツもペースジャ った可変機も、

ロンド 務以外には、 むしろ、 て新鋭機の開発が行われたことは の歴史にとって福音とさえ言えるのかも . すでにこの当時には重要性の薄れ 、ルという即応部隊の編成に合わ 可変機は即応性が重視される任 それほど使い道がないため 積極的に配備 バーで機動力を補う 、投入 可変

られる事は当然と言える。輸送の要である であるから、

その装備にもスピードが求め

装備するモビ するため、 応していたのだろう。 ル隊では 50 C 方、

邦軍は燻り続ける軍事テロという事業に対 たのが特殊部隊エ れていた。この2枚看板によって、 ロニー侵入に特化した小型モビルスーツD ルスーツを中心とした戦力組成だったの ロトを配備するなど、 ロンド・ 対応できない地域や、 装備も歩兵を中心にして構成さ J コーズだ。 二一制圧に主眼を 隊は、 同部隊は、 あくまでモビ 場所へ対応 ンド・ 地球 站

評 価 × れべ た 可隊 変に 型

ムを上回る部分もあ

エゥーゴが

ロンド・

ルに移行

える、 ことが分かる。 的な機体設計思想で、

ジェガンをベースに開発された可変

りぜんは、 さらに、

再口

ル

ょ

n

を再設計しようという試みだった

ハイエ その発展系とも 性能で乙ガン

一ンド機

(Z ・ガン

ンド ペルは即応性が重視される部隊

その象徴であるガンダムタイプを、

ド・ベル隊のモビルス ーツ組成 想定图 1 ×2 ×2 リゼルー個小様×1 有事に対する即応体制を 有着に対する即応体制の 対ニュータイプ戦用の小 通常の分キビルスーツ小 限機成の資金が出する 基本とした小畑の棚成 パリエーション。可覚情を 陳維皮 スタークジェガ 除各種と効果を担当する 後方にスラスターを着中 ベースジャバーとして使 ン1個と追索型ジェガン できる可変機を使用する

寒で いちない間的係へ

の到着と、推進剤の消離

乗減を可能にした。可容器

の無団使用の戦術は、口

ンド・ベル側によって確立

したといえるのだろう。

用することで、より多くの

除力多 F () 深(T) - 開(株)

投入する着が可能。しか

1. 05 99 00 17 (4 67 12 99 10

体よりも悪いために、パ

ターンBよりも対応距離

は短いと思われる。

2階の個成。一年被条約

の小陸側点に近い3種

小職、効果は悪いので、

対ニュータイプ酵のミッ ション時のみ三個小隊

(2 解構成) も二酸に改変

する可能性も。

【ロンド・ベル隊の作戦行動 想像図】 ①有事発生 ロンド・ベル酸に出動事業 母框现場到着 ②第1次 主力部隊が到着した時 モビルスーツ様 ③第2次 点で先遺憾は推進剤が ボニハ モビルスーツ 隊発艦 神り少なければ悪く。何 長短距離にいる部隊の母離は有 底は現場に近い位置で 事がおこった場所に向け着大戦 支援を行動しつつ、先進 その様、観辺に合わせ、 速で向かう。航航距離(+作戦行 隊を回収。補給の上必 通常型モビルスーツ除 動時間)ギリギリのところから可 盤があれば先達隊は再 +ベースジャパー隊(主 資価報を附出。内職は引き捌き全 力回動的を発行し 連力で規場に向かう。 ← MSのコース … 盤のコース (実際には直線的)

> る無が肝要で、戦場に投入する戦力が情況より少ないと 観力の事次投入という暴寒の形況になりかねない。 より

- 粉飾の2物構成。この3

一元五多条小单位计由制

→大陸へと組成されてい 4.11 C 0000E-6711-200

一個小隊と従来までの3

除一個小隊が混在してい

たようだ。

できる。 р 付 3 0 これらのモビルスーツたちは、 にお ١ ij ントン いても、 メ 地 旧アクシズなどの古い機 攻 略 作 戦では どのような事情で使用されることになったのだろうか 数 多く 体が数多く使われている姿も見つけること o) ジオン残 党軍モビ Jι z 1 ツが 끃 場 d る。 が #

审

実 式を使い続けるのがほとんど!! 際には新型は精鋭向けで

ーツの博物館といえる多彩な機体を運用 モビルスーツは、過去のジオン系モビルス 上でそれほどの閉きがあったわけではない。 り、地球連邦軍の一般部隊相手には、質の た連邦製のジオン系モビルスーツなどであ とんど存在しない。多くはネオ・ジオン製や 反したティターンズによってもたらされ いるが、実際は旧ジオン公国の機体はほ 宇宙世紀0096年における一袖付き」

を見るだけでも、 とは間違いない。 は、微妙な政治的バランスのためであるこ たのもしれない。 する力があることを見せることが大事だっ ジオン残党軍が様々な形で生き残ったの 政治情勢まで伺えるのだ 配備されたモビルスーツ

であったという可能性もある。

スペースノイドはジオン残党に好意的

密かな協力者が多数いることを何わ

これに反して、シャア・アズナブル率い

くなるはず。それが稼働状態を保っていた 点で所有団体もなくなるため、

古い機体はそれぞれの戦争が終わった時

行き先もな

その運用面においても、 クトロニクス社製の新規開発の機体、ギラ る新生ネオ・ジオンは、 も単なる偶然ではないだろう。 戦力や機体のレベルで大きな差がな 元エゥーゴのジオン派やアクシズの勢力が しい機体というイメージも必要なのだろう ドーガを主力とした。 画していたと考えられ、 新しい国家が使う新 アナハイム・エレ

体という可能性もあるだろう。 アナハイム、エレクトロニクス社の援助も 所帯となった。主力であるギラ・ズールは 正式に合流したため、使用機体も寄り合い 小傾向の中では、 ざ新型にする意味は分かりにくい。 ラ・ドーガの若干の能力向上形で、 むしろ簡易生産形的機 新型を投す また わざ

「袖付き」 では旧ネオ・ジオンの残党軍も パイロットなどは ロンド・ベルと

Ø カ ラ _ IJ ン 2 ジオンのドライセンやガザC&D、「徳付き」の ドラッツェなどだ。グリーンは「ジオン伝統」の 量産機カラーとわかる。グレーは共通点が見つ けにくいが、拠点守備隊のカラーという線はあ りそうだ。コロニーや資源衡星の壁を背にした

ときのロービジという意味もあるかもしれない

ネオ・ジオン級の法則性

35 オン

ネオ・ジオン系量産機は、大きく分けてグリーン 系、グレー系、パーブル系に機体カラーが分かれ

る。グリーン系は旧ネオ・ジオンでは量産された バウやマシュマーのザク目改, ドーベン・ウルフ など、グレー系はザク目や袖付きで運用された ドライセン、アイザック、パーブル系は旧ネオ・

【ネオ・ジオン製モビルスーツのポジションと役割、およびその推移】

●本町は毎個
②には長新型の機様が停告され、旧式化するにつれて②へと配信場所が称されていく傾向にある。②は軽減、運用面におい ては柔軟性を持つある程度独立したカテゴリーだが、機体が特殊申え配備面の流動性には乏しい。②は拠点(本拠地)の防 衛を行うグループで、使用されるモビルスーツの種類は最も多い。



CENTER PRODUCE 歴代ネオ・ジオンはコロニーや資源街差を築

点としており、その防衛は重要である。哨戒・領 察を敵発見後の邀撃など、それぞれの任務で求 められる性能が異なる [袖付き]も多種の機体を拠点パラオの助剤に

あたらせていたが、「使えるものは何でも使う」 という経済的事情も大きいだろう。

旧ネオ・ジオンのキュペレイ、新生ネオ・ジオ ンのαアジール、「袖付き」のクシャトリヤとい ったニュータイプ専用モビルス一ツは、数の上 での劣勢を跳ね除けようという目的で開発され た。宇宙世紀0090年代にはファンネルへの対抗 策が生まれてきたことや、パイロットの育成が 誰しいこともありその地位を失っていった。

A Igram A Marine ギラ・ドーガは新生ネオ・ジオンが採用した量産 **型モビルスーツで、80億利度が実践投入された** とされる。これは0096年時でいえば蘇船5集程 度で収まる程度。遊にいえばギラ・ドーガは精鋭 バイロット向けの機体ともとれる。「指付き」の新 投稿ギラ・ズールも開稿で、一般的なパイロットは 旧ネオ・ジオン製の機体を使ったと推察できる。

地 Ł

反政府勢力とジオンが手を結ぶ!! 枚岩ではない地球連邦

還できなかった戦力も少なくなく、 国軍の版図は急速に縮小するが、 で戦いを続けた 軍のオデッサ作戦。これによりジオング 年戦争の終結を不満とするジオン公国 年戦争中盤において展開された地球派 宇宙に帰 終戦ま

からであろうか。 抗を続ける事が出来たのはどのような理由 渡って抵抗を続けた勢力も少なからず存在 くあり、それらのうち結果的に15年以上に 軍の残党たちは宇宙のみならず地上にも多 していた。これだけの長い期間、 彼らが抵

けたと考えられる。地球連邦政府は地域で 快く思っていない人が多い地域で活動を結 その多くは、地球連邦政府による統治を 「敵の敵は味方」式に

中央アジア

选

ャンプロを完成させた資産家マハディ、ガ 線がヨーロッバ人(連邦政府)を排斥する との利害を調整しないまま強引に樹立され いと考えられる。 こういったローカルな反連邦組織と手を結 アフリカ解放戦線と手を結び行動していた にはアクシズ) は その例といえる。ジオン公国軍残党(正確 運動を行っていたアフリカのサハラ砂漠は きずっている地域も多い。アフリカ解放砂 に面もあるため、過去の軋轢をいまだに引 また、西アジアの例では 残党軍が活動を行っていたケースは多 その財力でモビルアー イの末裔 7

·ベイのように、反連邦の機運のある地域

モ メンバーを兼ねる、というケースもある。 の有力者である人物がジオン公国軍残党の Ē ル ス 1 ッ を持 7 įλ る

٤ が 重要であ 5 た!?

同意語で、 年戦争時にジオン公国軍の勢力が強かった 要だったのだろう。 ツという武装を所持していること自体が重 つまり地上のジオン残党とは、 姿勢があったからこそともいえるのだろう ン側に対する協力的な姿勢=反連邦政府の 大きかっただけではなく、 った地域は、アフリカやアジアといった一 いては反政府武力勢力という意味とほぼ 域と重なる。 これらジオン公国軍残党の活動が活発だ 旧式とは言え彼らがモビルスー それは、単に残党の規模が 被占領地のジオ この時代に

> 的な機能を行わなかった ようである。



世界観考察2-

「歴史的流れから見る、ロンド・ベル隊の位口ンド・ベルの真実

ブライト・ 史的 ノアが所 属し、 ガンダムタイプが配備されるロンド・ベル。それだけをエくとエリート部隊という その位置づけが難しい部隊でもあるこうだ。 の位

ここでは、一年戦争以後の歴史を踏まえつつ、ロンド・ベル隊について考察しよう。イメージがあるが、実際はそれ程単純でもないようで、その位置づけが難しい部隊

于宙世紀の政治体制証に包まれている

ロンド・ベルという部隊は宇宙世紀 ロンド・ベルという部隊は宇宙世紀 のロット・ベルという部隊は宇宙・ベルのもっとも特徴的なことは、明確な担当地域を持たないこと。つまり地球を体がその担当地域を持たないこと。

東側全体がその担当地域であるのだ。 に基地を持ち、落地ことに防衛範囲が決ま でいるものである。その担当地域の地形 をの、より迅速かつ的様に作戦展開できる ため、より迅速かつ的様に作戦展開できる ため、より迅速かつ的様に作戦展開できる ため、より迅速かつ的様に作戦展開できる ため、より迅速かつの様に作戦展開できる ため、より迅速かつの様に作戦展開できる がか 要で、兵器面でも人材面でもコストがかか る。戦時下ならばとあやく、紛争の火権が 乗りほどの規模ではない宇宙世紀

0080年代にまで遡ることができる。

ティターンズにあった!?

一年晩み食結以後の地球選手において、 生に、モビルスーツなどの新幹代の兵器の間 がた。人口が半分近くになってしまった社 なの経済復興しそが養優先であったから、 たが長り、宇宙世紀の083年、地球連邦政 作を震撼させる事態が起きた。デラーズ、 フリートの私である。

まからは思ったよりも脅威であることを知る。さらに地球圏のスペースノイドたちの支援を受けていることも窺かせるなど、事態は査外に深切であった。しかも、旧ジオケがちない、テロリストでもあった。これ分からない、テロリストでもあった。これがからない。

ある。そういった時代にとっては、合理的

特殊部隊を創設し、これに対処することに口た。ティターンズの創設だ。同部隊は宇宙と地球に数カ所の拠点を持ち、有事には一をこからいち早く進出し、事態の沈静化にあたるという考え方であった。

しかしティターンズは問題の多い部隊であった。アースノイド派によって創設されるその隊員もエリート意識を持っていた、ある種の隊者勢力であった。そして、事件が起こる。

「のパンチ事件」は、サイド1、90パンチ トリーを目はコロニーにおいて行われた学権が連邦デモ に対して、ディターンズが「ジオンの残党 村り」を目目にコロニー内部に帯がよれを関係 この事件は報音等制により、伝染術という 形で間に舞りられた。一部形がこれを関係で 大いに問題である。なぜなら、この時代が 人に生産技化会(は当然あるべき、文民統制 でしたリール)が行われて (シビリアン・コントロール)が行われて いない社会ということになるからだ。

merci 文民統制はなかった なは辛 民主主義の基本であ

た !?

シビリアン・コントロールとは、民間人 が統制を受けるということであり、軍隊の をある政治家や文官(官僚)によって軍隊 が統制を受けるということであり、軍隊の を制むな方針に、軍隊(軍人)の意思は反 映されることはないというもの。

事隊の最高指揮を11世常の家記を通 場合によって議会などの立法府の承認を通 して、その最高指揮権(17使されるもので との表。第二次世界大量側のいわゆるファン 人 国家であったドインや日本は、実質的 に議会による立法権の侵渡や文民裁制とい う、民主主義の基幹となる制度を骨抜きに することで成立したわだったが、当時も であったお付ではなかったし、 なにより民衆の多くが望んだことでもあった。もし字を世紀が現在と同じ種類の民主 なにより民衆の多くが望んだことでもあった。もし字を世紀が現在と同じを類別を なにより民衆の多くが望んだことでもあった。



サイド1のロンデニオンにあるロンド・ベルの本態。実動モ 担当する各部隊はここを本拠地に地球圏各所に派遣される。 (【機動戦士ガンダム ※巻のシャアJより】

地球連続面の右翼の最先鋒でありながら、ザビ河 とも共闘しようという所からもティターンズが極 力指向であることが分かる。スペースノイドに信 用されないわけだ。((劇場版 機動戦士Zガンダ ム 屋の映動は倒まり)

閥の武力を背景に、議会を抑えるという下 には軍人が退役して政治家になるという道 から、という可能性は高い。そして、戦後 になり、また緊急事態に対応するために おいて有力な政治家や政治機構が多数犠牲 比較的緩やかなようだ。これは一年戦争に よい。それが可能であったのが当時の社会 ことが足りたであろう。特に地球居住者に 事者を「狩る」という名目を持ってくれば ーなのだろう。このように軍人やそれに連 ーゴの頭目であったプレックス・フォーラ が開かれたのだろう。つまり、事実上の軍 軍人主導の政治や行政が意識的に行われた た法整備は、議会で多数派を形成できれば た特殊部隊は、受けがよかったはずだ。ま とっては「ジオンの残党狩り」を名目とし ヤミトフ・ハイマンであり、後に語るエゥ その代表がティターンズの首魁であるジ 全体的に宇宙世紀の軍隊は、文民統制が 民衆の支持は「ジオン」という戦争の当 ーゴもまた地球連邦軍内の組織である。こ 果 ともいえるものだろう。 球圏の実権を握ることにかけたギャンブル 弊害があると判断し、エゥーゴによって地 クトロニクス社を中心とした財界のバック を持つに至った。それはアナハイム、エレ とは正反対に、こちらは独自の非公認装備 ま組織活動を行っていたが、ティターンズ ちらは地球連邦軍の複数の部隊が、そのま 境に結成された反地球連邦組織であるエウ U イターンズ中心の世界は、経済界としては アップによって成立していた。軍閥的なテ ティターンズに対して、30パンチ事件を た L 7 I ル ゥ な 1

情勢と言える。

ロ・バジーナのダカール演説によって、謎 る名目を失うことになる。 軍事組織として、独自の指揮系統を維持す 解への道を歩んだ。これを機にエゥーゴは 非合法活動が露見したティターンズは、瓦 会はエゥーゴ派支持が大勢となり、過去の 政治闘争の基本となった。結果的にクワト 会の多数派工作をする、というのが当時の 動部隊の戦いを通じ、半ば脅しのように議 この2大勢力の登場により、小規模な宝

に陥っていた部分もあるだろう。 なる人間が政界に数多くいるという議会政

治においては、文民統制が事実上機能不全

地が出来たということだ。

事活動は継続される。

一方で、その象徴と 強敵といえる戦力を有し、引き続きその軍 ズとの戦を終え疲弊したエゥーゴにとって、 開始したからだ。アクシズは、ティターン アクシズの勢力が地球圏に来訪し、活動を り仮想敵であったジオン公国の残党である ティターンズの失墜と前後して、 して活躍したネェル・アーガマとニュータ しかし、事は簡単には収まらなかった。 かねてよ

って、30パンチ事件の記憶は新しかったで

1? も取ることができる。

Ø ゴ か П

軍隊そのものは残した方がよかった。 は高くなったともいえ、即応性の高い強い したが、その残党が地下に潜ったため、 あったのだ。一方で、ネオ・ジオンは瓦解 軍事組織としてのエゥーゴを残す事は、 れた紛争が沈静化した後、問題が露見する しろ小~中規模の武力蜂起の起きる可能性 イターンズの再来を招くかのような印象が t

ド・ペルといっていいだろう。 このようにして新たに設立したのがロン

う批判があるのは当然だ。当時の市民にと 単なるラベルの張り替えに過ぎない、とい ズ勢の残党で構成されていたはずだ。 経験豊かな兵は、そういった人々とアクシ シャアのネオ・ジオンの軍事部門における くはシャアのネオ・ジオンに流れただろう ない者は多くいたはずで、おそらくその多 の中には、ロンド・ベルの設立に賛同でき う。また、旧ジオン軍人で反ティターンズ り、制度上の移行も速やかに行われただろ 組織とも、書類上は地球連邦軍の一部であ て結成されたのは論を待たない。もとは両 織であったカラバの武装部門が中心になっ 程度の予算が集中し、武力も集まる事から (もしくは反アクシズ) として参加した者 部隊の特性としてロンド・ベル隊にある ロンド・ベルはエゥーゴと、関連地上組

という中途半端な身分と、より厳しい文民 結成するために取られた措置は、外郭部隊 あろうからだ。 そのような事情から、ロンド・ベル隊を

ら政治的な色合いを排除するためだったと ム・チームという華々しさは、エゥーゴか イプとおほしき少年少女を集めたガンダ

そして、第一次ネオ・ジオン戦争と呼ば

実際、軍の行動に民間企業の人間が口を出せること自体が 本字問題であるが、第ところか政治の世界でもそれは横行 していた。極端な草間的社会であることを何わせ、紛争が起 きるのも当然とも言えるかもしれない。





右翼的であったティターンズに対してエゥーゴは左派とも 言え、アナハイム・エレクトロニクス社をはじめとした財界 のパックアップも受けていた。この単は後に問題となった だろう。(fell-Will 機動戦士Zガンダム 恋人たち』より)

統制を前面に推し出す事だった。

織としての独立性もまた低かった。極端な の意向が反映されることが多いなどと、組 財団といったエゥーゴ時代のオーナー企業 アナハイム・エレクトロニクス社やビスト 値する。また、ラプラス戦争においては 政治家が全権を持たされていた事は驚きに 得るといった段取りを経ることなしに、一 隊を動かせたということだ。議会の了承を ンド・ベル艦隊はある程度の自由裁量で艦 アー・パラヤの口頭での許可によって、ロ 見れば一目瞭然だ。驚くべき事はアデナウ がロンド、ベルの指揮権を持っていた事を 文民の政治家であるアデナウアー・パラヤ これは、第二次ネオ・ジオン戦争の折に 表向きは軍閥的な組織ではなくなった

> 幅な退化といえるのかもしれない。 半にエゥーゴに参加した兵士にとっては大 のだ。それは革命的な意志により80年代後 ものの、力学的にはエゥーゴのままである ロンド・ベルは、政治色の薄い、まさに

織」と見られたのは当然だろう。 れたが、一般的には依然「政治がらみの組 地球防衛軍」として、ラベルが貼り直さ

ロンド、 寸 した!? 代だからこそ ベルは

になるのだろうか。 こういった組織は、どういった人の構成 中心となるのはもちろんプライト・ノア

たが、105年にはすでに消滅していた。お

ロンド・ベルは宇宙世紀90年代に活躍し

しれない。 門職(特殊部隊)に近いものだったのかも 隊であることには違いないものの、より専 考えを持ったものも多く、上層部はその扱 質は高かったが、エゥーゴ当時の革命的な だろう。彼らは実戦を多く経験しており いに苦慮する所だろう。一種のエリート部 大佐をはじめとした元エゥーゴの実動部隊

リート部隊なのに、この部隊に所属するこ 家集団的なものかもしれない。つまり、エ より、現場の優秀人材が集まる一種の専門 派遣される人材も、将来の高級幹部候補

半端な存在であった可能性は高い。 と=将来の出世に役立たないという、中途

> きの仮想敵がいなくなった時点で、その存 在価値を失ったのだ。 元々不安定な立場のロンド、ベルは、表向 よる自治権の放薬と関係しているだろう そらく宇宙世紀100年のジオン共和国に

種になったとも言える。 結果その後50年にわたり、様々な紛争の火 体化していった可能性もまた否定できない と密接な関係を持った官僚組織と化し、弱 邦軍という組織自体が、次第に政治や経済 そういった時代の流れにおいて、地球連

るのかもしれない。 る平和維持」を目指した最後の組織といえ の存在意義である「その存在の抑止力によ は宇宙世紀において、本来の意味での軍隊 ひょっとしたらロンド・ベルという組織

考 祭 2 . 0

に至る道

戦後のジオンを巡る歴史を分析してみよう。同じ組織にも関わらず、どうしてこのような情況になったのだろうか。 シャア、アズナブルの新生ネオ・ジオンを継ぐ『柚付き』は、テロリスト扱いを受けて 歴史と政治から『袖付き』を考える~

いる。



宇宙世紀天年に起こったラブラス事件は、その後の150年 に及ぶ闘争の歴史の幕間けだった。極めて理想主義的な話 治家であったマーセナス首相の高速ともいえる精神は、歴 史的には知って時代にそぐわなかったのだろう。

宙 0) ま 世 連 る 紀 鎖 元 ٤ 年 L か 7 5 ō 戦

争

争の時代」といえるだろう。 宇宙世紀70年代後半に起きた宇宙世紀に 宇宙世紀の最初の1世紀は、 まさい「郷

戦争は、総人口の実に半数が失われるとい

おける最初の大規模な戦争、いわゆる一年

殺事件は、その後の宇宙世紀の血塗られた 0001年のいわゆるラブラス事件がそれ おいて燻っていたものだった。宇宙世紀 歴史を暗示しているかのようであった。 きたとされるこの地球選邦政府初代首相暗 だ。宇宙進出派と、保守派の争いの中で起 う人類史上未曾有の事態となった。 そしてこの事件より8年後にはジオン・ その火種は宇宙世紀へと移行する過程に

じさせることとなった。 となる彼の登場は、宇宙に移民して聞もな ズム・ダイクンが誕生している。宇宙世紀 たはずのスペースノイドという呼び名を い弱き民であった人々に、本来蔑称であっ における革命家として、カリスマ的な存在 新たなる人類」という。誇り。として感

> ネ ス

> ジ ス オン) 1 0 F

~ オ

> 0 勝

利 ٤

の移行などを経て、地球連邦との間の軋轢 ダイクンの死後、ナンバー2であったデギ ン共和国は、独立国家としての体裁で、地 明らかではないが、実際、それ以後のジオ 時点でひとつの頂点を迎えたと言っていい ン・ダイクンがサイド3の独立を宣言した の革命運動は、宇宙世紀0058年にジオ それは、どのようなものであったのかは 歴史的観点から見ると、スペースノイド ・ソド・ザビの国家元首就任、公王制へ ・連邦政府と事に当たっている。そして 0088年頃における地球圏の政治的主導 いわば呉越同舟とも言える組織であった。 やスペースノイドの財界なども参加した、 球連邦の反主流派だけでなく、 権を取るに至る。 争が続発。エゥーゴは、 そしてそれに連なり第一次ネオ・ジオン戦 エゥーゴの設立と、グリプス戦役である。 反アースノイドに立ち上がった。いわゆる 球連邦政府内のスペースノイド)たちが、

結果的に宇宙世紀

0079年に全地球圏を巻き込む一大戦争 はさらに激しいものとなり、 、と発展していった。いわゆる一年戦争で 宇宙世紀

の覇権争いという面もあった。 な政策への抵抗という大義の一方、 の戦争は、スペースノイドに対する不平等 地球連邦政府からの独立を旗印としたこ

の終息を見た。しかし、戦争の歴史はそこ ジオン公国の共和国化によって、ひとまず 牲にするという凄まじいものであったが. 紛争、7年後のグリプス戦役に続き、 たからだ。一年戦争から3年後のデラーズ 国家間の争いという枠を超えてしまってい イドとアースノイドという戦いの構図は では終わらなかった。なぜならスペースノ その戦火は地球圏の人口の半分近くを横 戦争など、戦争の歴史は続いていった。 から90年代にかけての一連のネオ・ジオ

た状態は、歴史上あまり例を見ない。 に一国の敗残した兵たちが、母体となる国 の正当性もなくなりかねないからだ。さら 例である。その名の正当性も、国家として が、同時期に存在するというのは極めて異 だが、同じ起源を持つジオンを名乗る国家 傀儡ともいわれる穏健的な国家であった 家とは別に長くその勢力を維持するといっ 実際には、ジオンの残党は、一説には旧

なったのが宇宙世紀0087年のグリブ としては圧倒的に少ない。 位だとしても、地球規模を相手にする軍隊 -20万人前後ともいわれ、たとえ数百万単 ス戦役だ。この結果、地球連邦軍の兵力が 覇権争いに参加できたのだろうか。転機と ていたグループを足すと最終的には10万人 それではなぜ、このような少数の勢力が

方で、穏健派だったスペースノイド(地

アースノイドの権勢が大きくなる

圏の覇権の一部をかすめ取ろうとする。 (ザビ派) はネオ・ジオンを名乗り、 方でアクシズに身を潜めていた急進派

ドたちにとって、自身の正当性を証明する であるシャア・アズナブルというわけだ。 がザビ家であり、ジオン・ダイクンの遺児 革命家の血が必要であったのだろう。それ にはジオン・ダイクンや、それにまつわる ように見えるが、歴史の浅いスペースソイ 主制が採用された。これは時代に逆行する ネオ・ジオンの政体には、前時代的な対

であったジオン共和国は、地球連邦政府の 数万人程度。デラーズ艦隊や地上で活動し ジオン派が大挙して落ち延びたアクシズに 一方、戦後に多くのジオン国民の受け皿

「恐怖」を植え付け、国家としての格を得 カールを制圧するという作戦行動によって ジオンは、僅かな兵力で地球連邦の首都ダ この機に乗じてアクシズあらためネオ・

しかし、このエゥーゴという組織は、

地

元ジオン派



- 年齢条け 宝のところ後秋曜における間 権争いでしかなかったとも言える。戦争が終わったとして も、宇宙に住む人と地球に住む人との篩いがなくなるわけ ではなかった。

大幅にその数を滅じることになるからだ。

チュエーションは、ロンド・ベルとネオ・ジオンの一部が3 - ゴを母体にしていると考えると分かりやすい。呉越関 舟というよりはかつてのコネクションの利用なのだろう。



歴史の浅い宇宙に住む人は、その権威を底に求めた。シー ア・アズナブルことキャスパル・レム・ダイクンは、偉大な革 命家の食材、能力とも中し分なかったが、過激な思想は問題 といえた。(「検鉛板土ガンダム 逆轉のシャア」より)

もいえるトリッキーな行動だ。 府の混乱に乗じた政治的ハイ、ジャックと ることに成功している。これは地球連邦砂 しかし結局のところ、構造としては当時

Ť ン スタン بح 11 う ノダードノ国家の 治の中の戦闘」に過ぎなかった。 たに過ぎない。この時点で戦争はすでに「政 の地球連邦政府内の内紛と同レベルで、ゲ

ームボード上にコマをおくことを認めさせ

らせることも難しくなりかねない。ゆえい としても成し遂げねばならぬことだった。 る。停戦命令に従わない兵力は、 が公然と存在することになり、戦争を終わ 在する。ルールがなければ恨みの連鎖など の解決方法ではあるから、ルールもまた在 力になるということでもある。 宣戦布告も、停戦もルールの中の行動であ 戦争とは、国家と国家のトラブルの究極 一方でこれは、ネオ・ジオンとしては何 反政府制

重要であり、国家レベルの軍隊を動かすに 部隊や人を維持していくためには、資金は ができる。さらに、将来的に何らかの形で ろえ必要であった。 者集団という格では不可能である。しかし 方とも法的に犯罪者集団として処すること いえばテロリスト集団である。つまり、双 いえば内戦勢力であり、地球連邦政府から 土を得る(認めさせる)ことすら、犯罪 アクシズ等の旧ジオン残党は散戦を受け 国家レベルの経済体を持つことももち ない勢力であり、ジオン共和国側から

級の存在として扱われることは重要な意味 それを手に入れるためには、まずは国家

> を持っていたのだ 一方で、ジオン共和国の存在する意義も

を、ある程度配慮してのことだろう。 る。これは、スペースノイドの反地球感情 なかったことだけでも大甘な裁定ともいえ 是認され、国家としての格を取り上げられ は、ジオン共和国が独自の軍隊を持つ事も 皿となり平和条約が締結された。この条約 権はジオン共和国に移管され、同国が受け 実は大きなものだった。 宇宙世紀0080年、ジオン公国の行政

敗戦国にしては悪くなかったという可能性 としても、ジオン共和国の戦後の状況は くの利権が地球連邦政府に吸い上げられた 維持したまま終戦を迎えたと思われる。多 発達していたことから、かなりの生産力を の少ないサイドであったこと、科学技術が ジオン共和国は一年戦争でもっとも被害

判断したのだろう。 存続させることは政策戦略的価値があると その意味でも、ジオンの名を冠した国家を からく反社会的な存在とすることが出来る り、サイド3寄りの急進的な勢力を、すべ 政府としては、このジオン共和国がある限 の元、穏健派で構成されていた。地球連邦 そして、ジオン共和国も、ダルシア首相

テ U IJ スト 袖付き 集 **T** な 0 か

!?

ドにとって、ザビ家やジオン、ダイクンと 持は、もう一つのジオンを名乗る勢力の方 ジオンを見る限りでは、実際には人々のす が高かった可能性は大きい。スペースノイ しかし、シャア、アズナブルの新生ネオ

体は地下ではジオン共和国が主体になって 的支援はなかったであろうが、その活動自 く自然なことだろう。表立った人的、経済 和国が裏では繋がっていたと考えるのはご 義を収めたわけではなかったのだ。 こう考えると、ネオ・ジオンとジオン井

リスクヘッジをも考えられて構成されてい (ジオン共和国)という二重構造という、 知らない振りをする穏健的で安定した政体 活動する組織(ネオ・ジオン)と、 支えていったということだ。 ジオンとは、表向き武力を含めて過激に

団となってしまった。

そこに、フル・フロンタルが彗星のよう

も、譲歩するには最適の存在であった。 球連邦派も、旧ザビ家派もジオニズム派に とめるのにうってつけの神輿であり、反胎 し分のない経歴を持つ。まさに地球圏をま ても活躍したことから、政治家としても申 ザビの象徴でもあり、エゥーゴの中心とし 織として再編された。良い血筋を持ち、 キャスパル、レム、ダイクンによって別組 表する存在であるシャア・アズナブルこと ネオ・ジオンはスペースノイドの意見を代 るという可能性すらあるだろう。 宇宙世紀90年代の初頭に設立された新生

球連邦政府の法的な認識で、テロリスト集 ネオ・ジオンも国家としての格を失い、地 の大ばくちだったのかもしれない。そして な暴挙だったのかもしれないし、一か八か の投資や協力してきた意味を失させるよう いる様々な協力者たちにとって、それまで 体裁を失うことになる。これは彼の背後に 強行し、新生ネオ・ジオンは国家としての し、後に過激とも言える地球寒冷化作戦を 国家並みの富や人材などが集まった。しか 結果的にシャア、アズナブルの元には小

それが地球圏全体の平和に結びついたか

ことであり、敗戦したからと言ってその主 いった血の要素の支持率が高かったという

それを

東世界と西欧諸国との戦轢の歴史を見る上 る。その構図は、第二次世界大戦以降の中 ない無限連鎖に陥っていることを現してい スペースノイドたちの怒りが収まることの さらに第三次ネオ・ジオン戦争(ラブラ

まり、さらなる抗争を繰り広げた。これは 的な若者たちや旧ザビ家派の人間たちも集 に現れ、疲れきった組織を再建した。急進

になり、地球圏は以前のように地球連邦政 ーの失敗により、自治権をも放棄すること ていったと考えることもできるだろう。 ベースノイドが満足出来る世の中に向かっ 地球圏において、多数派を占める穏健派ス すいが、旧エゥーゴ派閥が主流派を占める の真実が明るみに出たと考えると分かりや 府の管理の下の一元的な政治体制となった ス戦争)以後のジオン共和国は、クーデタ これはサイド3およびジオンという組織

変えつつ、その後も燻り続けたのだ。 らだろう。それゆえに、戦争の火種は形を や大きな戦争を経てという情況ではなおさ を持つ者はいつの時代も存在する。まして といわれれば、そうではないだろう。不満



持つものが多い。長期にわたる販乱が人々 にもたらした、行き場のない起りの連鎖が 濃縮された姿であり、年若い少年であるか らこそ、その思りをストレートに発する。



Art & Techniques

美術設定&制作技術

「機動戦士ガンダムUC」の奥行きのある世界を支える 総密な考証や仕掛け、制作上の技術的工夫の数々。 前面に出てこないそれらの要素にスポットを当てるとともに これまでのストーリーを振り返り クライマックスに向けて加速する U.C.0096の世界をさらに深く楽しもう。





「これが郊かではいたは発えされ、ジャンのコンセプトモニターです。「森を北部に厚いためた脚で強いていた。「本来がはこのませた」に行っています。これをネース・ジャンはクシャトリケモトゥーで、海豚はコンシャールになった状だがら時代で変更しなったから、作成時代に対象の指定をして、アフッタネルケールは特別な技術を引っていたり、他のカットも330年条列には20に落る動いています。これを作品の作品にかっていたら、他のカットも330年条列には20に落る動いています。これを作品の作品にかっていたら、他のカットも330年条列には20に落る動いています。これを作品のからから対象を存在していた。

cp 1の時点ではいろいるとデザインや作成の段取りも試行錯誤を触り返していましたが、現在はスタッフの方々とも方向性が非単できているので、ラフの作成でもそれほど送わなくなりました。連邦、ジオンという時間なデザインイメージが出来ているので、その中でどこに違いを加えていくか?という思考になっています』(公山氏)

バンシィ デストロイモード 空間コンソール デザインプロセス ことからは依山氏の解説とともに、1つのモニターが | -

完成するまでのプロセスを辿っていく。例として取り上

げるのは、パンシィ デストロイモードの空間コンソー

「バンシィの空間コンソールは、ラフから完成までの場

程が全部そろっていたので、ラフからトレスをお願いす

る状態のもの、トレス上がり、それに対して色を決め、モ

自 佐宇圧 7 身 n Ш 雷 U 6 善 世 t 緻 紀 な 氏 る 密 0 2 ħ 解 な は 世 オ グ ۲ 説 界 IJ É ÷ 付 Ø) 観 ó フ ょ 1 き を 7 1 3 形 ۲ 2 01 な 作 Ľ 揭 そ 7 ァ る ジ 毅 プ Ŧ 7 の を H 制 作 ァ ė 作 4) 1 タ ル 過 £ F 1 程 Uf 7 グ ラ た ä 密 像 0 フ 進 着 ti 1 ð る う 7 規取 か ス

よるコメントを追加しました。

でいます。これを作品の 大変をことになってい 行機能を魅り返していま りで、ラフの作成でもそれ イメージが出来でいるの ています」(佐山氏)

ペーション指示を入れたあとの完成形をお見せします。また、以降のページでは、どのようにモニターが動くの参照を絡んでモーションの形式が入っているデータも続

介します。モニターグラフィックスがどのような過程で

作成されていくのか、少しでも知ってもらえるとうれし

いですね」

(4±(1)ff-)

デザイシコンセプト

「無知、ユニコ・ノガンタムと同 シデザインの原文という変もかったのですが、実施をの方も見懂 九と頃かと思うので、すでに全た 展生こシーは発用で行くことに決 がていた事もらも、コンリールは 都囲気を望えて違いは、ユニコー ンガンダムはリンプがのバーフが イは同時につっています。打ち合 からいてあるしています。打ち合 いっています。打ち合 いっています。だっています。ここでは しているまというためで、ここでは ンコンダムはリンプがのバーフが くにつきましています。だけら いっています。だけら いっています。

|ターグラフィックスの

日 トレス完成

「トレスから上がってきた反響です。実はトレスが一番が振りかれる作用であります。 火なが一番が振りかかる作用であります。 かえた。他のバーツとの位置が低、ライン門たか 防風、おかラインの角のかか。こともこの段離 だドット解位で手を入れる企業があるため、様子 大阪を持たないように、ライン・バーツ状に色は メーザによっては、アンチェイリアス(ジェギー を持たないまな、アンチェイリアス(ジェギー を持たないまな、アンチェイリアス(ジェギー を持たないまな、アンチェイリアス(ジェギー を持たないまな、アンチェイリアス(ジェギー を持たないまな、手術とないまな、日本 リング状のメモリなどはアンチエイリアスを入 れた方が綺麗に仕上がりますが、解像反が高い 雑合は特に必要ないので、こちらで作業をしな がら判断します。

トレスはアンチエイリアスなしが基本で、斜 めのラインもアンチエイリアスなしたも綺麗に 見える毛炭を楽まとなっています。ラインは最 小幅を2ドット以上で作成して、細小使用でも ラインやメモリがつぶれて消えないよう気をつ かっています。

2 ラフ取り込み

「手指さのラフを使用解像度を考 慮して取り込んだ状態です。この 状態でスタッフの方にトレスをお 盤いすることになります。グリー ンの部分はユニコーンガンダムか もの差用能分で、中央のパーツ部 が新規となります。 パーツはモーションも考慮に入 れた複数レイヤーに分かれている ので、差別にトレスをお勧いして います) (後山氏)



◆中央部のメーター風のデザインがパンシィで新たに追加された空間コンソール階。パックに、一部規則+ガイド的な役割として、ユニコーンガンダムの空間コンソールのパーブも見える。ここでは禁用しない部分も表示させてある。



「これは空バック時の会成度会い の見本です。シリース初期役階か ら想定していた部分で、背景が空 や明るい場所だった場合、表示が 背景に溶け込まないよう、宇宙空 間ではほぼ見えない影ディティー ルが進けるように作成してあるん

基本の濃度を決めても、決して すべてに適用するわけではなく、 他のカットでは事例がむずかしか ったり、漢すぎたりしてしまうの で、ラッシュが上がった段階でチェックして、カットごとに目立つ ところは手作業で譲渡を調節して いますが、結局のところ、ほぼ全カ ットにおいて手を入れているので はないでしょうか。 劇中のパンシィはまず地上から

先に登場しますが、作業の流れと しては宇宙用から作り、そこから 地上使用も考慮して物調整をして いきます。他に、ユニコーンガンダ ムも同様に空間コンソール左側の 平面影をなくして、左右非対称の 強調と、左果からのコンソール経 しの描写が多いので、キャラに対 して進和感を感じる影が被らない ように対策をしています」 (6h (18F)

完成

完成したバンシィ デストロイ モードの空間コンソール。ユニコ ーンガンダムとは色や中央脳のデ ザインの違いから、大きくイメー

ジが変化。マリーダのキャラクタ ー性やパンシャという機体のパッ クボーンすらもイメージさせるコ ンソールとなっている。

\$リングの縁部分の影を始め、バックが空の場合 にのみ見える表示までデザインされている。これ は宇宙では見えないということで、いわばep 5の ためだけでにデザインされたものと言える。



ユニコーンガンダム デストロイモード 全天周モニター バック部分の謎



Other monitors making

佐山氏によるそのほかのモニターのメイキングを紹介。スペースの都合上、 すべてを詳細に紹介することはできないが、

モニターグラフィックがいかに緻密なプロセスを経て誕生しているのかを感じてほしい。

ep 5 カイとの通信で使用されたモニター

(独山氏)

pp SEC、プライトの型かを駆びてパランシュールにユニールンボンタの開発が ビ用えカイトだが作数データそのまま送る のではなく、デジス・水機能した開発がよっては一点であった。 オーカーによった。 カランシュールの連接体に、連めから オーカーとのよった。 デカンシュールの連接体に、連が発に オーカーとのようによった。 デカンシュールの連接体に、連が表に デカーシェールによったものをである。 デオールによったもの。 デオールによったもの。そのまである。 アールによったもの。そのまである。 まがある。では、アールによったもの。そのまである。 まがある。 した配面値を力化に見せる機能でキャプチャーさせ、もちに力が呼待ちのカメラマリア サタイルで多したそしているという設定です。 若干脆性を化せたり、おめに傾いてい のしに脱少の調味ですると機能なルートを 自由された雰囲気を表現しています。本等な を大力したのですが、時間がに事なしました。 活剤はガランシェルビマのよ業形で、から 活剤はガランシェルビマのよ業形で、たので、そこ をあて状态でいますが。

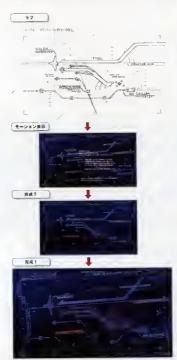
CP4 バンシィのスペック表示

pp 4にてアルベルトが持っていたハンディモニターに表示されているパンシィのスペック。当初はシナンジュのデータ表示をペースとされたが、結果として新規で作られることになる。

「同じアナハイム・エレクトロニクス社のモニターなので、op 2で使用したシナンジュのスペック表示を単純に差し替えるかたちで作成したのですが、シナンジュは機能があるの

で半身だけでもバランスが取れるのに対して、 バンシィは雑長なのでシナンジュ同様に配質 するとスカスカな上にバランスも悪くなった ため、機長対比を活かすかたちで推向きで両 作成しています。 バンシィ本体はモデリング段階のものを使

パンシイ本学はモデリング約6回のものを使 関しているので、設定を参考に必要整所を描 き足してあります」 (佐山氏)



↑きれいにモニターができたから完成ではない。あくまで秘密裏に映像を送っている・ という雰囲気を出すために、わざと覚い処理が飾されている。



バンシィ、バンシィ・ノルン

過常モニター











この 武器選択モニター

「新しい武器が出るということで、玄鳴さんと処理の方向性を相談した部分です。呎を考えると、本来な らばリポルビング・ランチャーの下に4種類の武器が表示される程度でも十分なのですが、どうせなら インターフェイスのモーションコンセプトに合わせて、大きくスライドさせて派手に見せるという方 向性で作成しています。ただ矜強がとても短いので、まずモーションを作り、それに手の動きを合わせ てもらっています。基本的に戦闘中に操作するものなので、手慣れた感じを出す意味で理屈よりもスピ 一下形を優先させています。恐らく本来であれば、タッチをしたままスライドさせて難さないと決定さ れない……などの原選択に対する予防措置があるかもしれませんね」(佐山氏)

同時間ナビルート

「バンシィ・ノルンがゼネラル・レビルへ向かうため のナビゲーションルートです。分岐点ごとに通過す る予定時間が表示されています 劇中では、ラストシ ーンのインダストリアル7へのルート表示でも使用 されていますね。当初は「もっとルートを分かりやす く、明るくしてほしい」と言われましたが、このカッ

トの為だけに作った感じに見えてしまいそうだった ので、常用感が感じられる程度の明るさまで抑えま した。またゼネラル・レビルのアイコンも当初は割と 大きかったのですが、それだと違くに向かっている ことが意識しにくいので、距離感が伝わるまで小さ くしています」(佐山氏)

episode 4-6

モニター グラフィックス コレクション

episode 4~6に登場した主要な モニターグラフィックスを紹介。 佐山氏の解説を交えてお届けする。

デストロイモード









「ジェスタ

通常モニターをはじめ、基本的なモ ニターは選邦系共通モニターを使用







「 ユニコーンガンダム **]**



■ フォーカスウインドウ

「月本学ー・ユニュー・グックをは、デームでインダストリンド 内かららんだこうで、「本紙 大幅 200 円 100 円 100



NTdevice

「バイロットスーツが基準機と合うせて、ヘルメットもNTIO に能達しているほうが自然だと思ったので、表向をにはコュー タイプがパイスと呼ばれてカセフラージュされていて、実際は NTIOの機能が記を繋げてエクリングしている・・というイメー ジですよがーコードの景体と放在ではからセンタウイメージで描 いていたのですが、デザイン的にアレンジを添えました」 (他に圧)





episode 6 NT-D

デルタプラス









4-#-8



ひと世代杭の選体ということで、モニターも最新の連邦系統体からは名王樹略化を たデザイン。ビーム・マグナムを使用してオーバーヒートした屋、分割式キーボードの ど注目ポイントは多い。

[ガルダ

劇中でブリッジ間違などが登場しな かったため、通信や監視カメラが基 本である。





ラー・カイラム

ラー・カイラムは連邦毛脂船たが、共通のフレーム部分を除いて、モニターはほとんど新規で作成 された。ブリッジ指写も多いため、結果としてモニター数もネェル・アーガマなどの主要な施に匹 敗する敵になっている。

ダメージコントロール







スクランブル



ブリッジモニター





コントロールバッド



キーボード















■■■ブライトの感状と辞令

「これは1日で作ったものです。アメリカの議会名誉動金などを参考にしていますね。背景張り込みと して使うので、文字が讃すきると目立ってしまうので、背景に湿け込むように薄くグレーで作っていま す」(使山氏)

「ネェル・アーガマ







「デブリに突っ込むときに表示される のが、「その他の危険」アイコンです。リ 表示されていますね。「1」も普遍に指 くとギャグに思われてしまうので、美 われない程度にデザインナイズした形 状に変更しています。あとはベースジ ャパーに乗っている状態を意味するア イコンも今間が初めてですね。揺乗時 にテキストが2段になって、分布する と慣別資景に切り替わります」(仮山)



DESCRIPTION ベッセルステイタス

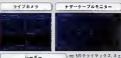
「今までネェル・アーガマのダメージコントロールが表示される時は、左 半分しか表示されていませんでしたが、本来は上下にもスライドして、個 損傷所を表示することができるんです。初出はep 2のミネパが艦を突き つけられているシーンでしたが、残念ながらモーション付きで動かすと、 そちらに気を取られて緊迫感が分散してしまうということで、あえなく 止めで見せることになりました。今回はシーンとしても渡しているので、 その分派手に動かしていますね。またep 2では外継からの被害だったの で、ダメージコントロールでしたが、今回は鉱内の状況表示なのでスティ タスに変更しています。劇中のシーンに合わせて状況が進行する形で作 ってあるので、事態が起こってから最後には終意に向かっている接写ま でを一連のモーションとして作成して、カットにあわせてスクロールと 表示範囲を指定しています」(佐山氏)





photo 広範囲レーダー・ ミノフスキー粒子濃度表示

「ep 5から6にかけてのゼネラル・レビルとの範囲時に使用したものです。 ゼネラル・レビルがミノフスキー粒子を前方に散布しつつ、後退している 図です。MSは核融合エンジンから常時ミノススキー粒子が少なからず 裏お出しているということなので、シナンジュなどの側面にもep 5から 継く粒子の移動痕跡が指かれています。同じシーンで、ガランシェールに はスペック的に位置情報のみが表示されています](佐山氏)



レーダー ル・アーガマがガランシェ をテザーケーブルで引き上げる というシーンで使用されたモニ 々-55.

「 ゼネラル・レビル

「実際にゼネラル・レビルのブリッジが映るのはわずかなシーンですが、基本級分以外 は新規で作成しています。影後や対比、モーション等も変更しています」(独山氏)





「これは見た日の面白さを使 先したデザインです。IR運が 動くだけより開巡のメモリも スピードを変えて動いたはう が、動きの液セッシナンジュを 油塗している智能が強調さ れて見えるのではないかと」 (佐山氏)





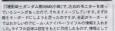








天井モニター





はパレル温度、大気圧、パレル振強率、傾斜角、相対温度などが入っています。本来はもっと情報が入るでしょうが、デザインのパランス優先で作成しています。また、レディクル形状は「線敷板・土ガンダム0083 STARDUST MEMORY」などで使用されていたものを譲襲しています!(佐山氏)

シナンジュ

ジオン系モニターの基本である円形のイメージを継承する シナンジュ。一方でユニコーンガンダムの兄弟権であり、テ ィテールの個々に共通するディテールが見て取れる。の 5では、ゼネラル・レビルとドゴス・ギアを照合するシーン が開始的フェート





通常モニター



全天周モニター



「 シャンブロ]



メインモニター







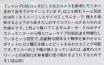
サイコフレームイメージ







モニターと コックピットの関係







クシャトリヤ

10000000サイコミュモニター

(マリーダのコンリール発売はスペントル仕様です。現在まではMSの位 繊維がある、基本がが登場する機能がなかったのですが、対策のファ の研究も見張した。文は、基本ンシールー施制を飛行し続している。 シート上部のレッサーヴザイコとは、連接地して、フィードドンク都示 さらを目標ができ、のでは最かの部と、プログロ・アダビレフにいきます。の ででは、ライン・アグビルンの影を表現するであった。そとは「からます。 では、エステービルンの影を表現するであった。そのであると思うのです。 の本名として、ここで少したけ場かの部分を表現するであったと、ディイロット に無数数を形式できた。(例)(回位)(日)

「施盗の研究では届も男女間で達いがあることが知られていて、それこ を性効や人によって、ファンタルの飲きが違っても確白いと思うんで 下、完整みたい必要する。そういう他からなどとんぞメージが終らんで いくものなので、アイデアを試す時間はとても貴重です。初期段階で どれたゼヤイデアの減少技を刑象できるかで、映像に反映できる前台 が決きるともいえます!(後山野)

Max ハッチロック

「ep 6でマリーダときネバが一緒にクシャトリヤに接乗しているシーンで使ったものです。ハッチロークは原稿に作ったもので、連邦側にど 都をてきったものではなく、なるくは解に見えるようものがしま した。しかもユニコーンガンダムでは、しっかり間じる時でも表示が出 ているのに対し、間に前だは医療が出るという不識切なインターフ セイスもジオンピスでもいめなど、足がいまして。





ローゼン・ズール

「ローゼン・ズールのサイドサークルなどはep 5でも使っているのですが、ep 6で一層ながらコンソールの 表示がキェル・アーガマの特別順方で登場していますね。色はアンジュロに合わせて着色に変更して、ニュ ータイプ専門棚ではないので、中央部分を標準モニターに差し替えています[佐山氏]







「 ガランシェール







coloded オートパイロット

「起爆候覆が起始すると、周囲に表示された蜂弾が取除され、仕掛けられた箇所が表示されます。ep 6で使用された起爆 モードは、何かが検近した段階で連邦だろうと、ジオンだろうと関係なく、無差別に自爆する仕様として考えていました」

■pi20006 ミノフスキー粒子 濃度表示

「ネェル・アーガマで紹介したものと関係。 序盤の報節シーンに使用されたモニター です。ゼネアルビルがミノフスキー教 子を動布し、レーダーをかく返しつつ温 却しているため、正確な位離加生ができ なくなり、この円の観測内に同りの確率 で、ゼネラル・レビルが存在している。と いう予測期間として表示されています」 (後出版)





ep 5 貯留でゼネラル・レビルをドゴス・ギア覇と顕微した。

レウルーラ



ジオン側で使用されている星系図。その配欄はスペースノイドら しく、地球が中心にはない。

宇宙食



サイアムの部屋

モニター基態にはピスト家の摂敷やタベストリ ーからイメージルた際が像と中世的な辺利の太陽 が振かれています。現金なが500年では2回面から 見切れる程度だったのでカットしましたが、ビス ト家が古くから地球を増ってきたという意味会い を込めています。

また、無計算と併せて是座も入れたかったため、 この他話の時期を設定考証の小會さんに何ったと ころ、この作品を設定する原施である一角影響が (機然にも見える影響に来であり、是座好きなかに 仕事の大二角形とあわせて、楽しめるポイントに なっていると思います。モニター中央のオリオン 種のとなりにあるのが一角散度になります。

便はわりと作品の世界観内に自分を描いてみて、 状況的に考えうる時間点をモニターの展現デデ インを描して起っていくのが多ちなので、誰が心 がら思いついたアイデアサデインに関かる場合 等シいですね。カンダムには暗視の了解となった 物質が全外となった。 を立とて、新しい保護と見せ方ができると思 っています!(他の)と













ep 4費頭でシャンプロ以下ジ オン特性質の襲撃を受けた地球 連邦の首都。高層ゼル、マンショ ンらしき建物が密集し、現実の 現代都市とも近い印象だ。



トリントン高地、湾岸高地

連邦のトリントン基地守側隊と、ジオン接党軍の激戦が繰り広 げられた。河岸基地には倉庫やドックの他、管別塔のある建物な どがみえる。またトリントン市団は基地城下町として発展して いるのか、広い道路やランドマークタワーがある。





ダイナー店内

オールドアメリカンティストの落ち着いた内装、老主人との会話を通じて、ミネバ が初めてアースノイドの心情を肌で感じることになった重要な場所だ。





マーセナス日本宝テラス

ミネバが滞在した答案 から続くデラス。見渡 せる敷地は広大で、地 対連邦を来ねるマーセ ナス家の力と伝統を示 ィ少割はミネバに思い を打ち明けるのだが











救援を呼ぶために、バ ナージとジンネマンは 不時難したガランシェ ールを離れて,西サハ ラ砂漠を放する。岩陰 で野宿した折の会務を 横に、二人にはある種 の信頼関係が生まれば U008.

西サハラ砂漠









マーサの居室













ネェル・アーガマ内 バナージの摩室 ガランシェール隊がネェル・ア 一方マに収容された後、意原を 取り戻したマリーダが訪ねたバ ナージの窓屋、豚来なつくりで、 平均的な景経員領室のようだ。





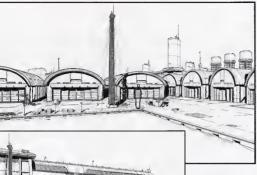








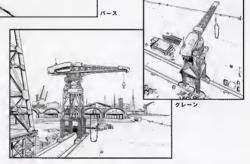






オーストラリアの地球連邦運送地、湾岸基地は大型 ウレーンなどを用いた船の南下ろしや物質の保管を するため、充分に広いスペースが保保されている。

トリントン基地 および湾岸基地

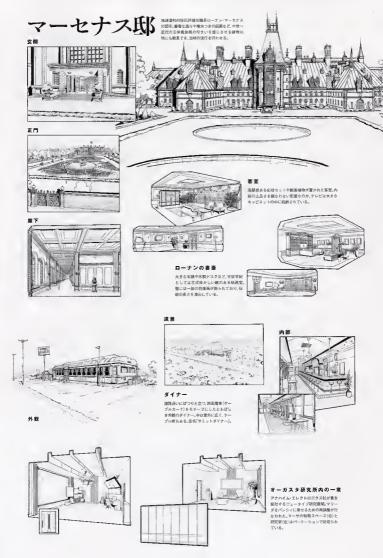






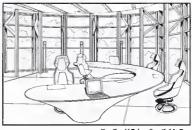


荷下ろし用ホーム、輸送用引き込み組



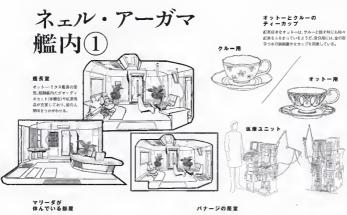


リディがアルベルトから「笛」の 確保とマリーダ奪進を託された 符合室。シンプルだがソファと 観賞植物が置かれるなど、会裕 のある構成となっている。



マーサ・ビスト・カーバインの オフィス

ローナンとは対策的に、緩縮性整視のマーサのオフィ ス。金譜にも転用できそうな大型デスクはパソコンと 一体型になっている。壁は大部分がガラス張りだ。



強制的に再調整されバンシィに乗っ たため、消耗しきったマリーダが誤 っていた意屋。大型ペッドの脇には



ep 6でパナージにあてがわ れた態度。モニタ、デスク、折 りたたみ式ペッド、クローゼ ットなどが一通り揃っている。

ネェル・アーガマ艦内(2)



下部デッキへの通路

MSデッキの壁面テラスに通じる最内道路。通 四ユニットや移動グリップが構えられている。

機關定前遊路

2つの通路が立わる空き当たりに. 機関等に終く領すな響がある。ネコ ル・アーガマで幅を利かせる[独付 き」に債機するシドー機関長が、側の

前で振り込みをした。



下部デッキ 収納式 キャットウォーク

下部デッキの壁からせり出 す方式の整備用足場とアー ム。作動時は緑の警告灯が STS.



下部デッキ

場となった。

天井に整備用クレーンが設 置されている。シャッター でスペースを区切って使う こともできる。ep 6では ユニコーンガンダム、クシ ャトリヤ・ベッセルングと ローゼン・ズールの戦闘の

-・カイラム艦内





ブライトの居実。支京の下にはド リンクブースが使え付けてある。 出入口のそばには、アムロ・レイの 写真や第二次ネオ・ジオン転争の 類の感状が使られている。



後部 MS デッキ

中に可変MSやサブ・フライト・シ ステム使用MSの無無に使われる デッキ。無力下用と無機力用の2 種類の模型アームを使える。



独房

避けたパナージが入れら れた常倉、台集防止のエ アマットが使中に払られ ている。トイレや決面台 は無重力対応型。





第2通信室

ベルトーチカらとの通信を行なった 場所。、被弾時の予機ユニットで、道 常は使われないため、秘密裏の道縁 に好響合だったのかもしれない。

レウルーラ

航法士席が高い位置にある のが特徴的で、後部ハッチ は戦闘ブリッジに通じる。 MSデッキは機体用と武器 用のハンガーが別になって V-5.







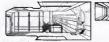




マーサの居室

地球の鉄務室両橋, 装飾を挤し た適り。デスクは1本足の他に 天井からの2本の柱で支えられ ている。机上にはパソコンの他 スタンドや一輪挿しなどがある。









クッションのきいた大きな椅子や. 髪の光る意 匠など豪華な内装。マーサから形式だけでも質



には三段のキャットウォークが配 され、最下段にはシャトルへの進 絡口がある。ハンガーは軌条に沿 って立てるパーテーション式。

ゼネラル・レビル







ブリッジ (作画参考)

同型艦のドゴス・ギアと同じ造りで、車の規模に比べれ ばコンパクトな印象。本能のシートはネェル・アーガマ と同じものが使用されている。

> インダストリアル7 (メガラニカ)

ビスト家の邸宅において、現当主であるカーディアス・ビス トと『論付き』のガランシェール版が「ラブラスの箱』(萩文 の交渉を行った。しかしそれを圏止しようとしたマーサ・ビ スト・カーパインによりロンド・ベル隊のネェル・アーガマ が差し向けられ、両者の間で激しい戦闘が行われる。その中 で、パナージはミネバと運命的な出会いを果たした。



直接出来事に関係していた人物

- M ……バナージ
- B --------三本バ ----フロンタル
- 変 ----・・・ジンネマン ---リディ 海 ラブラス・プログラムの示した規模

----ラー・カイラム ゼネラル・レビル

「開け ħ 連邦政府の存在を根底から揺るがす」 ح خ

動 防ごう 在 線 道 の箱 描く が する 機 鍵 者 ï その をし た |動戦士ガンダムUC| ようと ちの 思惑が す 役 る 位割を持 を手に 入り乱 ر ت するに ħ の世界 相 応し ンガンダム。 い人物が現れ たたと

箱

複

雑 Ø 存

ここでは

「箱」

を巡る争いをダイジェストで振り返り、

整理してみよう。

36

9 の

囡

1111-(1)

Route in the Space ////



11116

(T)

Ų

2

111 2

2

1111 (3)

1111 (4)

77

15

7

ÿ

> 地球周回軌道

地球からあがってきたガランシェールと合流したネェル・ア ーガマの前に、『ラブラスの箱』について知るものを抹殺するという密命をおびた連邦軍旗艦ゼネラル・レビルが現れる 味方のはずの連邦軍から攻撃されるという危機に陥ったネエ ル・アーガマだが、その危機を救ったのは意外なことにフル フロンタルのMS隊であった。フロンタルは『篆』を得るた めネェル・アーガマとの共同戦線を持ちかける。



> 暗礁宙域

ユニコーンガンダムを収容し、インダストリアル7から離説 したネェル・アーガマは、暗礁宙域にて『袖付き』の首魁た るフル・フロンタルのシナンジュの襲撃を受ける。ネェル・ アーガマ側は特殊部隊エコーズ主導により、インダストリア ル7で救助したミネバを人賃にフロンタルと交渉。しかし交 **渉は決裂し、状況を打開せんとユニコーンガンダムで出撃し** たバナージはフロンタルに敗北、囚われの身となってしまう。







の際は圧倒的でユニコーン ガンダムとナージは戦れる。 脚囚後はパラオでスペースノ イドの生活に触れた。

> 「ラブラスの箱」に向けて

「共同戦線」といっても、一筋縄ではいかない。ネェル・ア ーガマ内部は対立するネオ・ジオン兵とネェル・アーガマの ウルーの剣呑な空気に包まれる。フロンタルは『ラプラスの 箱』を得た後のサイド共栄園構想を語るが、ミネバはこれに 反発。さらにアンジェロの態度が決定打となりオットーは「袖 付き」と決別を決意。両者はラブラス・プログラムが最後に 示した座標、インダストリアル7のメガラニカへ向かう







あくまで冷静に特値を描るフ を作る責任を問い、これを指

> 資源衡星バラオ

フロンタルに囚われたバナージは、ユニコーンガンダムと共 に『袖付き』の本拠地である資源衛星パラオに連行された。 エコーズとネェル・アーガマは共同でバナージとユニコーン ガンダムの奪退を計画、成功させる。その一方で、ミネバは 事態を収拾するため、リディの父であり地球連邦政府中央職 会の職員であるローナン・マーセナスの協力をあおぐために リディと共にデルタプラスで秘密裏に地球に降下した。





批詞の舞台となり、御撃 を受けるバラオ。新旧 様々なMSがパラオの防 らはこの辺辺に乗じ地球



> インダストリアル7 (メガラニカ)

『ラプラスの箱』を迫うものはフル・フロンタルとネェル・ アーガマだけではなかった。フロンタルの攻撃で損傷を受け たものの、体勢を立て直したゼネラル・レビルはアルベルド・ ビストの手引きでリディをパイロットとするパンシィ・ノル ンと合流、ネェル・アーガマを追撃する。様々な人物の思慮 が、最後の地メガラニカで交差する。



アルベルトはある願いとともに す。しかしリディの中にはもは からナージへの信仰しかたか。





> ラブラス史跡

ユニコーンガンダムは「箱」の在り処を示す座標として、首相 官邸ラブラスの残骸を指定。そこは宇宙世紀元年にテロで破 壊され、現在は史跡とされていた。ユニコーンガンダムで調 査するパナージとエコーズのダグザの前に、フロンタル率い るMS部隊とガランシェール隊が現れる。そのままフル・フ ロンタルのシナンジュと戦闘となったユニコーンガンダムは、 制御を失いガランシェールとともに大気圏へ突入していった。



ガランシェール際の目的は 先の戦闘で捕虜になったマ リーダの変漢。したし作数 は失敗、マリーダはアルベ ルトの手によりオーガスタ **小師げれる**







HH (3)

「ラプラスの箱

Route in the Earth ////

地球篇

直接出来事に関係していた人物

国バナージ 11年5……日

☑ ……フロンタル

図 ……・・ジンネマン

切……リディ

G ラブラス、プログラムの示した座標

1

朲

> ダカール

ガランシェールが地球に降下した際、 連邦軍のガランシェール隊への追撃を そらす陽動としてヨンム・カークス率 いるジオン残党軍が決起。MAシャン ブロと水陸両用MSでダカールを急調 し、街を焼き払う。さらに残党軍はラ プラス・プログラムが示した座標のト リントン基地を、「積年の恨みを晴らす」 意味を込めて襲撃に向かう。



ジオン技党軍は一年戦争期のMSでも現在 その飲念が締る機体は排復以上の力を見せる



ダカールの街を一条の光が走る。連邦に使み を持つロニのシャンプロが放った一輩だった。

> サハラ砂漠

地球に降下したガランシェールは、ユ ニコーンガンダムが船体にしがみつい たことで操縦不能に陥りサハラ砂漠に 不時着する。ジンネマンはジオン残党 軍に救援を求めるために、バナージと 2人で砂漠を踏破する。無事にガラン シェールをサルベージした後は、ラブ ラス・プログラムが示した座標である 連邦軍のトリントン基地へ向かった。

1111 (2)



図らずもユニコーンガンダムを「確保」したが、 不認能1.40体が厚するガランシャール



砂漠の夜、ジンネマンと謳らうバナ な信頼関係が結ばれたかに見えたが……。

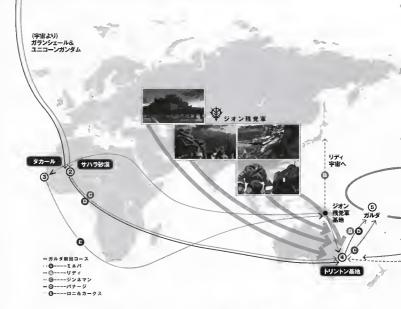
> マーセナス邸

ミネパと共に地球へ降下したリディ は、父ローナン、マーセナスに協力を 求め北米のマーセナス邸へ赴く。しか し、リディはローナンから、「箱」の 秘密を秘囲し続けることで政府中枢に 位置してきたマーセナス家の宿縁を聞 き、絶望する。りディは同じく「家柄」 の呪縛に囚われるミネバに、共に生き ることを求めるが……。



家から進れることを考えるリディと、自分の 立場ですべきことを探し続けるミネバ。結ば れないのも当然か。

ローナンはロンド・ベル切のコーナンはロンド・ベル切り



> 高高度および地球周回軌道

1111 (6)

ガルダにガランシェールが容襲をかけ、 少ンネマンはミネバの奪回のため内部 へ潜入。ガルダ線を上では再調整され たマリーダがパンシィでユニコーンガ ンダムに較いを徒むが、パナージとフ ンネマンの呼びかけで正気を取り戻す。 ミネバと合流したパナージを引 も減しようとするが…。



ユニコーンガンダムを包んだ光はかのアクシ ズ・ショックを彷徨とさせた。



カルダでの戦いを強じ、バナーシとミネバの 間には強い信頼の絆が結ばれる。

→ ガルダへの合流

ユニコーンガンダムを確保したラー・ カイラムは、ガルダとの合連ポイント へ向かう。しかし、ラー・カイラムの プライト艦長はパケーンどとネパケー リ、アナハイム・エレクトロニクス社 (マーサ)と一部の連邦上層部(ロー ナンなど)の家譲ばお捨れてもめ、ある命令を地球側回輸還に待機するネェ ル・アーガマに通復した。

1111 (5)



ガランシェール除と共闘せよという驚くべき 指令だが、オットーはためらわず実行した。



プンタムに選ばれたパイロットを見載けてきた プライトは、その経験からパナージを激励する。

- トリントン基地

ラブラス・プログラムの示した座標と とで向かったガランタェールもまびユ ニコーンガンダムと、大兵力を投入し 基地を高調するジオ・投発電、さらに ば者れらを追って来たラーカイラム カイラム ブラスもの近覆で誘張ジカー状党業 敗退。 戦闘後に突如として上空からバ シシャが降下、戦闘となる。



振戦は使位に戦闘を進めたジ オン機定軍だったが、トリン トン基級のパイアラン・カス タムの前に一気に形勢が遊転。 オープにサイコミュを暴走 させたシャンプロを止めるた めガランシェールから降下。



4

9



\blacksquare

え を

見せていただきながらお話を伺った。 撮影はその役割を広げているとともに、 コンピュ 巨大な専用カメラで撮影するという 未だにセル アニメー 作品のクオリティを最終的に支える存在として、 の重要度は日に日に増している。 メージを持つ人が多い。 撮影監督のお二人に具体例などを ・ショ ター 画を ンの 化された現代のアニメ制作において 重 揚 ねて美術背景とともに 影 というと、

> コか撮 ンつて よ つての のが ジッ 歪 名 う 確 タ 1 称 !? lt بح

時間軸を付けてあげる、というのが分かり には止めのセル素材と、背景素材に対して た。やっている業務内容としては、基本的 ムなとを組んで対処できるようになりまし た処理などが、今は比較的簡単にプログラ は大分広がりました。昔だと手間のかかっ タルになったので、やれる作業の範囲自体 田中 昔は撮影台でやっていたのが、デジ るのか?からお願いします。 ないかと思うので、どういう仕事をしてい なファンは、そもそも撮影をあまり意識し るくらい重要な仕事かと思います。一般的 影という部署はクオリティを最後に決定す 今のアニメーション作品において、場

いうのが仕事です。 のを連続して動かして、連続した動きにし やすいのかなと。動画素材が何枚かあるも 動いたように演技をさせてあげる、

ージかと思うのですが? を一枚ずつカメラで撮影する、 撮影という名称から、ついセル画など というイメ

当はコンボジットであったりコンポジッタ ます。撮影は昔の名残の名称であって、本 くて、コンピュータのデータ上で行ってい 田中 今は実際に撮影をしている訳ではな

そうですね。それと最近多いのは、 を貼り込んだり、スラスターの処理なども り多いんです。透過光とかもそうなんです。 C』ですと、撮影でやっている処理がかな 田中 デジタルになってから、例えば せていく、という感じですか。 バイザーの湾曲面に合わせて映り込みの画 ーと呼ぶのが正確かもしれません。 ――コンポジットというと、最後に複合さ 300 Ū

Pre1110

主な作品に「機動戦士ガンダム SEED」「機 助戦士ガンダム 00」「キスダム -ENGAGE planet-」「ラブライブ! School Idol project 他。

田中町

主な作品に「機動級士ガンダム SEED C.E.73-STARGAZER- J [TIGER & BUNNY」「機動戦士ガンダム AGE」他。

時代に比べると処理など、できる範囲が広 画像(i) eg 1冒頭のクシャトリヤの発達シーン。CG

であるガランシェールとのマッチングに気を違う。



ベルは、同じネオ・ジオ ンのサザビーのビーム・サーベルを意識したものとなった。

うのも撮影の仕事です。 て、仕上がりの完成度を上げていく、 描かれた物をセル画のような動きに近づけ 最終的な完成形の画を一番最初に見 とい

るセクションではありますね。

-30からレンダリングした画があって、

す。例えばep 1冒頭近くのシーン(画 3Dっぽく見せないというのがあったんで はい雰囲気でということで、 するのでしょうか? それに手を入れて変えていくという作業を)は戦艦が3Dのカットで、クシャト 元々『UC』のコンセプトはセルっ あまり3Dを

っとかけていくなどしていくものですか? 射も基本形はあるものの、エフェクトをも 田中 『UC』に関しては、基本的に全て らが撮影さんという境界線はあるのですか? アニメーターさんが手描きでやって、どこか してやらせていただいたんです。 スラスターの形状はどうでしょう」と提案 ースラスターや爆発の表現は、どこまで 一 これに関しては、最初に「こういう

で描いた光り物や、爆発の煙といったもの うな質感という印象も受けます。 手で描いてもらっています。 ガイド的な役割でしょうか 実際の画面では手描きには見えないよ 作画の方

いうようなことをしています。昔のセル画 うところを、よりセルの質感に近づけると にそれにフィルターワークスを1枚かませ 目にしてくれてはいるんです。けど、さら うレンダリングというか、セルっぽい見か は素材が非常に良くて、3Dさんもそうい リヤがセルのカットなんです。元々「UC」

Ц

て、本来3Dだと見た目が固くなってしま

務の仕事は増えましたね。 がっているので、結果として撮影という業

ク 万 オリテ 全の けてさらに テ スト期 ィの高い 間 効 果を

- 前出のクシャトリヤのスラスターの衛

ることが増えました。 いうのを、他セクションと相談しながらや 乗っけたら、どういう見た目になるのかと イメージになるんでしょうか。撮影処理を 田中 どちかというとハイブリットという

う風に一部ボカして、一部に透過光処理を がいっぱいもらえているので、 て、テストして一旦作業工程を戻ってもら にしましょう」というような感じで相談し するなら、作画としてはこういうスタイル は、色はどうしましょう」とか、「こう 『UC』では多いと思います。 い、また最終的な画面にする、というのが 撮影処理でこういうものを作りたい場合 テスト期間 できるとい

なかなかそういった期間はないのですけど 葛山 テレビシリーズだと時間がないので うのもあるんですけど。

『UC』に関しては贅沢な感じでやってい 作品に入るにあたって、撮影として表現

の指針はあったのですか。 るというよりは、描いたものをいかに作画 エフェクト、要するにデジタル処理を加え 意味では本編でどちらかというとCGとか 感を大事にしたいという、作画監督の玄馬 葛山 描き手であるアニメーターさんの質 (宣彦) さんの意向があって、そういった

イティールは限界まで活かしていってます スクがキツイやつ=明るく飛ばす、ことが 普述のテレビシリーズでは見た目などでマ たりしなくていいんで、なるべく作画のデ 上手いので、あまり光らせたり、誤麼化し なく作画の透過光マスクを描いている方が 『UC』に関してだけで言うと、とんでも 的に見せるかというところで、いろいろア 例えば透過光のビームの処理とかは 作られているわけです。あとはとにかく今 らなるべくセルに近い感じでという方向で 使っているんですけど、モデリング段階か ろいろやっていますが、あんまり撮影のデ うっすら焚いたりだとか、細かいことはい 透過光の輪郭部に発生する光のにじみ)を 田中 爆発する瞬間にフレア (爆発などの となんですね。 ろがいろんなこだわりに出ているというこ した作画を目指す方向です。戦艦も3Dを ジタル感よりは、昔の宇宙世紀ものを意識

プローチはしましたね。

はなるべく避けるようにしています。 多いのですが、『UC』ではそういう表現

けぼかすとか、とにかく作画さんのディテ は中のディティールをしっかり描いて外だ て終わりなんですけど、『UC』に関して

スラスターも普通の作品だったらボカし

イールを限界まで活かすという方向で進め

ています。

強そうなビームがあったら、明るくどん

はあると思うんです。 生かして勝負できるというのは結構強みで

X 0 1 的 画 なも ジを 像 のに 継 3 つっ

ま何っている話だと、やはりそういうとこ ことを仰られていたのが印象的でした。 立つような処理では誤摩化さないみたいな ういうパーティクルに逃げなかったり、 玄馬さんにお話を伺った時、 B

※1.透過光……アニメにおける合成技法の一つ。ビームや爆発などの強い光を表 理する際に用いられる。他に、火花などの小さな光を表現するリスマスク透過光な どがある(これは印刷用のリスフィルムを利用することに由来)。

※2:パーティクル・…コンピュータにおける画像処理の技法のひとつ。粒子やダ スト、強小なものの意。画面などで光の粒子が散り散りに購くような表現を描す。 「逆器のシャア」などのビーム・サーベル表現などに見られる。

背景全ての出

ころでは困らない。なので素材をまんまで 来が良いので、普段撮影的に困るようなと としてNG。作画、仕上げ、 ですけど、『UC』に関して、それは表現 どんどんどん光を加えてボカしたりするん

すべての出来がいいの 素材をまんまで生かして勝負できるというのは 結構強みではあると思うんです。 (田中)

テイストでやるということですか? 物に処理合わせを行なっています。 出るので、そこに関しては限界まで当時の までのシリーズのモビルスーツがいっぱい それは昔の映像を参考にされて、

襲のシャア』はビームの粒子感を作画で掃 ジオンの武器であって、あの時は結構「逆 けたかったんじゃないかと思います。ネオ・ きっと『逆襲のシャア』のイメージに近づ ばらつきがあった所をいろいろ全部テスト 状に近かったりとか、そこら辺の差がいろ EMORY』のビーム・サーベルはほぼ棒 土ガンダム0083 STARDUST M で。またビーム・サーベルだと、『機動戦 構宇宙世紀ものでもビームの形状が違うの あれば「このピームの形だった」とか、結 さんの方で描き直したりしたんです。例え の各ガンダムのビーム素材だったり、玄馬 ピームのエフェクトを提出したときも、昔 かれていたんで、とにかくそれ合わせでや 恐らくパーティクルを付けたのは(画像②) しました。なのでシナンジュに関しては いろあるんです。今までのシリーズで結構 『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』で

ごとに全部違う処理をかけて。これは玄馬 関しては、モビルスーツと持っている武装 光らせず色を見せる方向で。なので武装に ったりということもあったので、なるべく ました。昔は透過光ではなく途りプラシだ 田中 ありますね。過去の処理を使いつつ 感を同時に図らないといけない面はある? ― その中でも、単体の作品としての統 なるべく現代風にしたりはいろいろし

うことをしています(画像③)。

う意味でも、細かい設定があるものはそれ に準じた画作りを目指しています。 わっていたりするので。それに応えるとい

合わせるという方針で。最初に透過光とか

に強くて、とにかく昔の色味やイメージに 田中 玄馬さんがその辺のこだわりが非常

果 1

せる効 実 味を与えるために

見現 Ŧ

多いので、その分物量が多い作品となって そういうエフェクトが普通の作品と比べて ームとかそういった透過光、光り物ですわ ともあるんですか。 います。あとはでかいものだから、実際に 葛山 ガンダム作品全体として、やはりビ ガンダム作品というだけで特徴的なこ

上戦だったら地上戦になるような重量感の のサイズに置き換えた作品が多かったりす 田中『UC』はそのあたりの重量感が上 出し方が、作画的に非常に上手くて。 るんです。そこが『UC』に関しては、他 と、演技的にはロボットなのに人間くらい 手いですよね。他のロボット物とかをやる

モビルスーツはゆっくり動かないと、一人 んです。対象物が大きいので、現実的には から観察するとすごい早さで敷いているよ でも、それは逆に難しいところでもある

のでep4に関しては、カットによって 督のこだわりだったりするんですけど。な さんのこだわりだったり、古橋(一浩) 監 ほとんど違う処理を1つ1つにかけるとい 好きな人がやはりそういうのにこだ

ッに

くか各セクション考えているとは思うんです。 ったり、ヒューマンドラマが主軸だったりする うんです。だけど、ガンダムは結構リアルだ 勢いとか格好良さを重視する、でいいと思

ので、モビルスーツをどういう風に扱ってい

この丸みの感じとかは、当時のままで何と ンダム』で出てくる武器ですが、とにかく ヤベリンのカットです (画像④)。玄馬さ 例えばこのカットは玄馬さんこだわりのジ モビルスーツは、発光の度数を抑えたりな 寄せ、強いビームは白に寄せるとか、古い としても、弱いビームはとにかくピンクに んが「これだけはこだわりたい」と。『ガ ど、いろいろと決めごとを行ないまして 撮影でいうと、例えばビーム1つあった

たりするんです。 質感だったりとか光具合とか、くすんだ感 か行きたいという事だったんですね。 じも含めて、こういった絵を求められてい 『UC』ではそればかりではなく、当時の 格好いいイメージがあるじゃないですか 葛山 透過光って、キレイに光っていくと

いいと分かるんですが、宇宙も含めて結構 に見てこういう感じで画作りをしていけば いですか。人のサイズの物であれば、実際 このでかい物は現実的に存在しないじゃな

未知なところが多いので。

しょう」と結構毎回念入りに話します。武 器関係は特に。 打ち合わせをやって一この武装はどうしま 構入り交じって出るので、そこら辺に大分 田中 武装と、新しいメカ、古いメカが

葛山 撃った時にすごいエフェクトが入っ ていて、やはり強い兵器だと意識しながら ては、派手めなエフェクトを入れるんです。 **葛山** メガ粒子砲とか威力が強い物に関し ピーム・マグナムだったりね。

ても巨大感がどんどん薄れていくので。 いですよね。普通に撮っちゃうと、どうし 考えないといけない。そこはいろいろ難し などとなったりするので、物体の大きさを スーパーロボットのようなものであれば

Gundam Unicom 140

画像② ep 4は様々な作品の様々な年代の機体が登場した。旧 型モビルスーツの効果をどう現代的に再現するかが課題となった。



画像® ビーム・ジャベリンの先輩の効果は、旧作の「操動板士力



画像① ビーム・マグナムの発射シーン。スパークに触れただ けで破壊されるだけのスパークを描く事は難しい霹靂だった。

いろいろやりたいです。 古 橋 監 督

玄最 ep 6のバンシィ・ノルンの武器で さんと 整 L てい

りブラシっぽいのを使ったりとか、透過光 ういうもののためにスパーク形状を少しエ り裂かれるみたいな表現があったので、そ

は何色も何色も使っていろいろ表現してい ッジを立たせて、中に関してはちょっと塗 田中 スパークに触れただけで、機体が切 効果を付けていったりしました。

意外にこんなところも撮影によるエフ

う話をした記憶があります。 んの方と「見た目で合わせましょう」と は作る時に1カットしかないんで、 あったようです。 ば、それについてはどのような説明がされ ーがモチーフの一部だと伺いました。例え 甲界ガリアン)の武器のマグネシウムアロ カスタム)もそうなんですが、出番が少な っぱい出て来たモビルスーツ(パイアラン たのでしょう(画像で)。 すが、玄馬さんに、サンライズの別作品(機 『ガリアン』の徽甲弾のイメージが でもこのカットに関して ep 4でい 女馬さ

躍動感を入れるためのエフェクトもやって

ハーティクルを足したりとかも コクピットのモニターを貼り スラスターを一瞬発進

葛山 手ブレを入れたり、 のは戦闘シーンですね。 田中 とにかく手間ひまかけてやっている エクトです、というところは?

動きに合わせて

というのもあるんでしょうね という話でやっていくケースが多いです。 でそれに関して「こうしよう、ああしよう みて、撮影の引き出しをちょっと見て、それ 玄馬さんはとりあえず撮影に1回投げて 指定され過ぎると却って提案しにくい そういった意味では『UC』に関し

監督と玄馬さんと一緒に調整してい

ですね。演技のきっかけになる所に関して 時に強く噴かしたりなども、撮影の担当分 込んだり(画像⑥)とか、サイコフィール いる画にカメラワークを付けて、重量感を いたりします。もともと止めで指示されて

う話になりました。結局、

僕達の思ってい

玄馬さんと「直接いじりましょうか」とい

機体に関してはスペシャル扱いにして

方でやっています。 ペシャルなカットを作っちゃうというやり うしても差が出てしまうので、 玄馬さんや古橋監督などのイメージは、ど る透過光の色や処理といったイメージと した方に直接来てもらって、 その場でス だったら老

当初からあったので、いろんな色を混ぜて 他のものとは違う感じにしたいというのが のと大体変わらず完成版となったのですが ちょっとやってみてほしい」と言われたの いうだけで、「とりあえず撮影でお任せで 葛山 あのカットに関しては「青系で」 私の方でやりました。最初に作ったも J.

田中 初めて企画書をもらってから8年く としてどのような方向性を考えていますか

られればと思いますね。 らいが経っています。撮影という部署にい とか、頑張っていかなきゃというのがすご の作品においてはプレッシャーであったり ます。2人共お互い思い入れが強い作品 葛山 そういった意味では特別だったりし 最後まで気持ち良くやり遂げたいですね。 た期間のほとんど関わっている作品なので くありました。何とかやりきって終わらせ 大変というのがあって、それがより一層こ

-どうもありがとうございました。

新像⑥ コックピットのパイザーにモニターが映り込んだ

シーン。まさに現在の撮影技術だからこそ出来る表現。



画像② ep 6でのパンシャ・ノルンの武器の使用シーン。 作画監督の玄馬氏のこだわりが込められている。

るところではやり甲斐があります。

しては、現場で指示して、すぐ画が変わる 好物だと思います(笑)。演出する監督と 互い相談しながらリアルタイムにできるん のが楽しいというがあると思うんです。 て調整するのが好きなんでしょう。多分大 田中 あと監督と玄馬さんが直接現場に来

それは効果的ですよね。

先の話ですが、最終話に向けて、

フィズサウンド クリエイション 弘

ど Z

作品の雰囲気を左右する重要なポジションでも ビーム・ライフルの音などに特徴的なものが多くあ にガンダムは、 E(効果音)は音の面において . 優やBGMの間で目立ちにくいが ンダムシリーズに長年関わっ れこそ それらはどのように作られているのだろうか。 が ファンが 起動音 「ガンダム」だと思うものでもある。 (眼が光る音)や、 てきた あ る

「UC』における効果音の特徴などについてお話を伺った。

1響効果の西村睦弘さんに、

s

劇場版 延長線上にある UC」の効果音 『Zガンダ 4

0

ョン) が音響効果を担当していなかったの の時に弊社(フィズサウンド クリエイシ 場版「乙ガンダム」の時は、TVシリーズ られるのか、基本的な流れを伺えますか? で、改めて富野(由悠季)監督はどういう あの感じでというお話があったんです。劇 しては、原作者の福井晴敏先生が劇場版の 西村 『機動戦士ガンダムUC』に関しま 機動戦士乙ガンダム』を見ておられて 音響効果が、どのようなプロセスで作

> でもらえたみたいでした。そういった流れ の方向でやってみたら、富野監督にも喜ん 弊社が担当させていただいていたので、そ まして、『機動戦士ガンダム』の効果音は 感じがいいんだろうなどと、いろいろ考え

に参加されていますよね。 があったので、『UC』は割とスムーズに 入れました。 -西村さんは今まで多くのガンダム作品

ダム』から4年続けて「機動武闘伝Gガン RDUST MEMORY』『機動戦士ガン 西村 『機動戦士ガンダム0083 STA ダム』「新機動戦記ガンダムW」「機動新世 ム』もそうなりますね。「機動戦士Vガン ダム第8MS小隊』や『機動戦士Vガンダ

Profile

(フィズサウンド クリエイション) サンライズなどが制作するアニメ作品の **音響効果制作を担当。主な作品に「劇場版** 複動戦士Zガンダム 」「Witch Hu nter ROBIN」「マイマイ新子と千 年の魔法」『ビビッドレッド、オペレージ ョン」など多数

音の組み立て方みたいなのは頭に入ってい テープに編集する作業をやっていたので、 が担当し、僕が貼付けといって、マスター 紀ガンダムX」などで弊社の松田(昭彦)

ものなのですか。 をはじめ一種の独特な音が多用されていま ム」の頃より、ビーム、ライフルの発射音 す。そのあたりの継承はどの程度なされる -ガンダムの効果音は「機動戦士ガンダ

と新しい音を重ねて置いてみたり、そうし いうことなどですね。 そこでちょっと低音と高音を足してやると が真ん中しかなくなってしまっています。 で、どうしても低音や高音がなくて、音域 す。古い音はテープで作っていた時代なの な感じにしたりなどということをしていま ておきながらも、古い音も前面に出るよう 感じられてしまう部分もあるので、ちょっ 西 以前と同じ音だけですと、やはり古く

な の音が っ た !?

ビーム・ の歴史 ライフル 0)

話がありましたが、具体的には? 先ほど福井さんからのご要望というお

ム・ライフルの音をベースに、かなりいじ ム・ライフルの音で」くらいでした。 撃つピーム・マグナムは、ガンダムのビー で」というのと、「ユニコーンガンダムが ほと話した「劇場版『Zガンダム』の感じ 西村 福井先生からののリクエストは、先 実際お聞きした印象からすると、ビー

西村 あれは完成した映像を見てから作っ られているようにも感じます。

> うのが一番いいだろう、ということで。 試行錯誤はしたのですが、結局そのまま使 は、昔のものを活かしています。いろいろ ています。でもビューンという基本的な音 した。音が終わった後の統きを作って使っ しまい、引っ張らないといけないと思いま たんです。昔のままだとすぐ音が終わって ているのですが、かなり音の時間が長かっ

多分そうだと思います。 動音が元になっているという事ですよね。 ライフルの音は電動ノコギリやドリルの機 さんが再現していましたが、元のビーム、 ---ep 6の特装版の特典映像で、福井 エンジンのやつだったか分からないですが 西村 そうらしいです。電気だったのか.

るのが多いんです。もっと辿れば、ガンダ 音ではなかったんだと思います。 いうか(笑)。もともとはガンダム固有の ムっぽいというよりも昔のアニメっぽいと いった感じで。そのバターンで作られてい ーンというのを足して重ねてドビューシと いったものが多い。ドーンというのにビュ 際の音にシンセサイザーなどで音を重ねて 昔のガンダム系の音の場合、銃などの実

加工していくんですか? 何か近いものとか、イメージできるものを いま新しい音を作るとなると、基本は

です。現在ではテープで録ってもクリアに す。それが逆に良かったんだろうと思うん 作ったままの音で録音ができなかったんで にしても今と比べると質が良くないので だ今はドリルの音だとバレてしまうんで 西村 いや、使うときは使うんですが。た ープ自体にしても、それを動かすミキサー (笑)。昔の機材は、テープレコーダーやテ もうドリルの音などは使わない?

> で全部録れてしまうんです。 録れてしまうので、いろいろと余計な音ま

勢力の違い

音を分けてい

西村 細かいところでは無数にあるのです 新しく作った音はありますか?

はもう日本では録音するのが無理なので どんかけていってああなりました。爆発音 に、シンセサイザーのエフェクターをどん すね。実際に録音した爆発音みたいなもの かす音とかは、昔は使っていなかった音で が飛んでいる時の音とか、スラスターを噴 が、目立つところだとユニコーンガンダム

海外の素材を買っています。 確かに劇場版『Z』の延長という感じです。 四村
リゼルが撃っている銃は、 一改めて『UC』の音を聞いてみると

により

M S の

今までのものを継承せずに、まったく

ムのビーム・ライフルの音です。 乙ガンダ

西村 もうそれだけで、これでいいやと -勢力ごとの音の特色とかを意識されて

― Z系列の機体だからということですね

による音分けにしました。 たんです、そこで『UC』では勢力の違い 差などがあって、少しごちゃごちゃしてい モビルスーツのメーカーの違いによる音の も分けてあります。『Zガンダム』の時には ガンダムに関しては敵か味方かによって音 いますか? 一般的にはやらないと思うのですが

昔と微妙に変えているんですか? 西村 あれは全くそのままですね。 点灯させる時に音を出しています。 **一ep 1でクシャトリヤがモノアイを**

を重 は成成 ねるだけでは 立しない!?

西村 ガンダム作品の難しさとは? 『UC』は特にそうなのですが、

昔



りが、「UC」には思かされているという。



- ム・マグナムの発射音は、基本的には「ガンダム」の - ム・ライフルの音をもとに作られているという。

く音を付けざるを得ないんです。古橋監督 ものを、全体的に動きが細かいので、細か も演出も、それを望んでいますし。 はいろんな動きを1つの音で済ましていた でも音が重なってくると分からなくなっ

で、そういうところでは少し薄くしてみた も重ねると、聞き取れなくなってしまうの なってしまうわけです。分厚い音を何重に もうどこで爆発しているのか聞き取れなく しているけど、それを全部付けてしまうと、 択が難しいです。例えば爆発があちこちで てどこを抜いて、どこを生かすかという選 態になってしまうんです。だからどうやっ ところです。すべてに付けると音が飽和状 てしまうので、その辺のさじ加減が難しい

例えばep 6の冒頭のシーンなど

を付けることよりも

う引くか。音を付けることよりも、引く事 なってしまってしまうんです。そこからど げていかなければならないし、台詞もある 実際は効果音だけじゃなく、音楽も盛り上 ランスを考えながら付けていくわけです。 なってしまったら取るという。そういうバ るようであれば生かして、全然分からなく のを中心に、それ以上に鳴らして聞き取れ 西村 そこも画面のメインに映っているも 続で畳み掛けるように重なっていますね。 ビームが強く光って爆発してというのが連

音楽を乗せてみたら全然違っていたみ

し、それだけでももう音が飽和状態に近く

く事の方が難しいんです。

っていく形にするまでに2週間かかるとい てないので、作った音を現場に持っていっ 映像編集)のスケジュールは1日しか取っ す。MA (マルチオーディオ=音声を伴う とスタジオに泊まりっぱなしでやっていま 西村 『UC』の場合は2週間くらいずっ 日くらいかかるものなんですか? て、そこで何とかするしかないんです。持 ―ep 4ではたくさん昔の機体が出て

来ますよね。ああいうのはどう対処された

音を探して付けるようにしました。 西村 昔の武器を使っていれば、極力昔の 一動く音とかもガンダムの機体ならそれ

そういうのを考えながら効果音を付けるん が、「ここは音楽が入る」「入らない」とか らうんです。実際に音楽は聞けないんです りに音楽がつきますよ」というリストをも 西村 最初に音楽ラインと言って一この初 たいなことがありそうですよね。 の方が難しいんです。

> が、現場でなしに変更になったんです。 最初は音楽が入る予定だったんです。それ で、バナージの子供の頃の回想シーンには ニコーンガンダムに乗り込む手前のシーン ですけど、ep 1の最後にバナージがユ

いようにということもあって、ここは無音 なものを付けるのですが、音楽と重ならな 実は普通なら回想シーン風のSEみたい

もちょっと楽しいですね。

ているヤツが出てくるので、音を付けるの

ことのないような感覚でした。 はすごいな」と。今まで他の作品で感じた です。神が降りてきたような感じで「これ ここでは音のなくなった感じが良かったん 対に無音にしないようにと作るのですが 関係者は、みんな無音恐怖症と言うか、絶 普段テレビのアニメーションなどの音響

やりとりで音を付け 定制作との る

所を知 る

ひと作品に音を付けるまでに全部で何

れているんですが? 書いてあるんです。 古い音のデータはどういう形で保存さ

に起こしてライブラリーにもあります。 西村 基本的には弊社で保管されているテ プがありますし、それをコンピューター -例えばep 3のドライセンは「機動

ど主要スタッフが集まった状態で音を確認 はあまり気にしないでいいということで。 うお話をいただいていました。オリジナル の時に、うちの会社が変えた音でいいとい 戦士ガンダムスス」で出てきた機体ですが 西村 それはしなかったです。劇場版の「Z」 れとも再現するんでしょうか? 元の音は一応あるということですか? そ 一音のチェック作業については、監督な

西村 そうです。 つぼくと。

かっている音ばかりなので。昔のよく知っ 西村 いえ、その方が楽というか、よく分 ---それはすごく大変そうです。

いるとか、そういうちょっと離れ技などが ――マラサイがハンブラビの武器を持って

ているのはこの銃で」というメモをいただ ので、その辺りは前もって一コイツが撃っ 西村 そこまで細かいところは分からない

いて、対応しています。

やり取りするのですか? ―そのやり取りは、設定制作の方などと

リストをパーッといただいて。「カットい と毎回軽く打ち合わせをします。その時に はこのモビルスーツの銃で」などと細かく くつで、このモビルスーツが撃っている銃 西村 そうです。それに玄馬(宣彦)さん

されるのですか

それに時間がかかっている感じです。 というのをいろいろ教えてもらうのですが かりにくいですが、実はこうなっています」 の時に絵の進行状況が悪くて、「ここは分 とかいうのはないですね。それよりもMA です。その場で根本的に音を変えて欲しい ていって、監督さんとみんなに集まってい 編集して貼付けた物をMAスタジオに持っ 西村 そうです。僕は効果音、ミキサーさ ただいて一斉に聞いてもらいうという流れ んは台詞のズレを直したりだとか、音楽を

くわけです。画で確認できないものは、合 「このカットの何コマ目で撃っています」 とか、そういうのを聞いて、音を入れてい 音を付けていきます。射撃のタイミングを とか、そういう指示をもらって、その場で は、「ここで実はビームを撃っているんです」 と、とりあえず入れます っているのかその場では判断できないけれ MAの段階で映像が間に合わなかった分



ep 1のユニコーンガンダム検測実験シーンの音は、古いも のモベースにするのではなくこの作品のために作られた。

完成してからということですか? ―では合っているかは、確認できるのは

ようですが、結構大変な作業じゃないでし のタイミングを変えて、繋いだりしている 版を見てみないと(笑)。音に合わせて画 西村 はい。合っているかどうかは、完成

西村 ep 1でユニコーンガンダムが動 の提案をするということもありますが? 一両がない中で、音の側からシーン作り

うこともあります。 映像で入れてもらったようですね。そうい 見て、コンテなんかにはなかったのですが の画が付いている」と。SEで入れたのを 足の画がありましたね (笑)。「あれ? 脚 ったんです。それで完成版を見てみたら、 くても大丈夫かは確認して、足音ありでや しか映っていないので、足音はあってもな ないんですけど付けてみたんです。上半身 う足音があると格好いいなと思って、画は っていたんですが、ちょっとガシャンとい き出すときに、コンテ撮では上半身だけ映

ン っぱいあるの ダムだと思える音 は強み

が

だと思います(笑)。 外に元の音源が分からない謎の音が多いで いうのは、ガンダムの強みでもあるんじゃ てガンダムだと思える音がいっぱいあると んな同じ音になってしまうので。音を聞い いんと思うんです。逆にリアルな音だとみ 西村 どんな作品でも、僕は謎音の方がい すよね。でもそれこそがガンダム世界の音 -ガンダムのSEは目の光る音など、意

ところでモビルスーツや戦闘以外の音

ないでしょうか。

いるのですか? というのは、今の時代の日常音を使われて

り何パターンもストックして録ってあるの 音が違ったりしますが、そういうのはやは - 軍靴とスニーカーなど、靴のソールで

とコツコツしか出せないので、そこはもう れはいい音がする靴、これはダメだという 少し柔らかい革靴などで音を録ります。こ 情を付けないといけないので。固い靴底だ している音なんです。この方が多分作業と ってきてしまう(笑)。 のは決まってくるので、大体使う靴が決ま しては早いですしね。足音にはちょっと表 西村 足音に関しては、実際に歩いて録音

から絵のドアの質感と合いそうな音をはめ 西村 たくさんストックがあるので、そこ

-ドアを開く音などもいろいろとありま

西村 人の動作音などは、もう完全にそう

うわざとガチャッとやっている音を録って ています。大体ドアって開けるときアニメ いるんです。普通にやったのだと、大した だとガチャッて言うんですけど、それはも

職業だと思います。改めてアニメーション ですけど、音もそうですよね。靴の音1つ 様とお見受けしました。 それは音を付けるという作業に関しても同 なのですが、ブルーレイ時代になって非常 の奥深さを感じました。『UC』では顕著 ものね。お話を伺って、想像以上に面白い で演技や場面の印象が変わってしまいます ではなくて、アニメーターさんもそうなん ションで演技しているのは、声優さんだけ 音は撮れないんです。 に画面の密度が濃くなっているんですが 一足音とかドアの音も含めて、アニメー

その

就きに合わせようとはしています。 西村 やっぱり映像にお金がかかっている 分だけ細かく動いているんで、できるだけ -どうもありがとうございました。



ep 1でのユニコーンガンダムの起動シーン。何のカットは音が 先行して制作され、そのための作曲が新たになされたという。





FUTABASHAMOOK クレートメカニックスペシャル

機動戦士ガンダムUC メカニック&ワールド ep 4-6

2013年5月30日 初報保行

製車 有限会社オフィスJ.B 超約31 (双重社) 様 2 (収集) (双重社) 所 2 (収集) (収集)

間田商 両田秘英 都会筆之 (1°H Products)

協力・監修 (株) サンライズ 製象人 二之宮施

〒 03-5261-4618 (常業)
〒 03-5261-4889 (雑集)
http://www.futabeshe.co.p/
(同意計の課題・コネック・ムックが買うま

印刷册 三晃印刷株式会社

の創造・サンライズ ©2013 FUTASASHA Printed in Japan

が終了、高丁の間立は点料実施社関のであ取り着入いたします。 「関連的別」あてため出りください。ただし、大意保で購入した からたついては出来りまえできませ、 のDOS-2021 (相方的) の本面のコピー、ストゥン、デジラル化学の関連機能・有数は 国内国ニュビの研究を終まがしたています。本面と代行指導 国の国主などの研究を終まがしたています。本面と代行指導 大型人で出来れていませ、大型とデスターとデスターと クロニョンに関係しています。

> Gundam AGE Mechanic&World

→グレートメカニック&関連書籍シリーズ



8月、9月、12月





メカニック& ワールド



定備 1,995 円 (898)







Mobile Suit
Gundam
Unicorn
Mechanics &
World

Off 4-6

機動戦士 ガンダムUC メカニック& ワールド ep 4-6



Mobile Sult Gundem Unicorn Machanics & World Corn Machanics & World

の創造・サンライズ



機動戦士ガンダムUC ep 4-6 メカニック& 世界観ガイド

バンシィ/ジェスタ/バイアラン・カスタム/アンクシャ/ ローゼン・ズール/ゼー・ズール/シャンブロ etc 第二弾 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 | 1251-2 : 10096 数値戦士たンダムUC×ホニッケ&ワールド ep 4-6 Mechanics & World FILITION 4-0

Mobile Sult Gundam Unicorn Mechanics & World 4-6

